

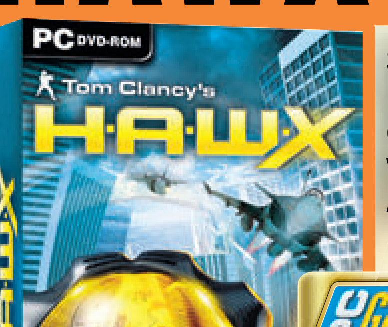
grand theft auto V

Erste Bilder & Details!

MIT VOLLVERSION AUF DVD

HAWX

Erstmals auf Heft-DVD



Spektakulär inszenierte Kampfjet-Action mit einer packenden Story vom weltberühmten Autor Tom Clancy!



+VIDEO

EXKLUSIVER STUDIOBESUCH

RAINBOW 6 PATRIOTS

Hart, realistisch, emotional: Ubisoft bläst zum taktischen Shooter-Angriff auf Battlefield und Modern Warfare.

BONUS-HEFT IM HEFT

ANNO 2070

8 EXTRA-SEITEN ZUM SUPER-HIT

AUF 50 SEITEN: HIGHLIGHTS IM TEST

ANNO 2070 • SKYRIM ASSASSIN'S CREED MODERN WARFARE 3 U. V. M.

CODES IM HEFT

REBORN HORIZON
Ingame-Währung & Items



DIE SIEDLER: ONLINE
Items & Deko-Objekte



REPORT ZUR KONTROVERSE

ORIGIN-SKANDAL

Der große Datenklau? Electronic Arts' Online-Portal im Brennpunkt



12/11 | € 5,50



www.pcgames.de

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50



EDITORIAL

Vom Regenbogen und einem Skandal ...



Thorsten Küchler, Redaktionsleiter

DIENSTAG | 25. Oktober 2011

PC-Games-Redakteur Robert Horn reist nach Montreal im schönen Kanada. Doch statt idyllischer Urlaubsfotos bringt er nach seiner Rückkehr ebenso spannendes wie aufwühlendes Video- und Bildmaterial mit – und zwar vom neuesten Teil der beliebten **Rainbow 6**-Serie, die Ubisoft nun bewusst als Konkurrenz zu **Call of Duty** positioniert. Unsere exklusive Titelstory hierzu startet auf Seite 24.

DONNERSTAG | 27. Oktober 2011

Hunderttausende Menschen erwerben das soeben erschienene **Battlefield 3** – und nicht wenige von ihnen sind empört! Denn: Das Spiel setzt den Online-Dienst Origin voraus, der wiederum offenbar die Daten seiner Benutzer ausspioniert. Electronic Arts bemüht sich in der Folge um Schadensbegrenzung, aber die Zweifel bleiben. Alles zum aktuellen Streitthema lesen Sie in unserem Report ab Seite 118.

FREITAG | 11. November 2011

Deutschlandweit feiern verkleidete Menschen den Beginn des Karnevals. Auch Felix Schütz schlüpft in eine Rüstung – allerdings nur virtuell! Denn unser Rollenspiel-Experte startet seine Expedition durch **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. 120 (!) Spielstunden später steht fest: Das Fantasy-Epos ist nicht nur brillant, sondern auch sehr umfangreich geworden. Damit Sie sich nicht in Bethesdas gigantischem Werk verlaufen, bieten wir eine entsprechende Premium-Variante der PC Games an – samt **Sykrim**-Paket mit 32-seitigem-Reiseführer, Aufsteller und Riesenposter.

SAMSTAG | 12. November 2011

Unsere Chefredakteurin Petra Fröhlich begibt sich in ihren verdienten Jahresurlaub, sie gönnt sich eine Kreuzfahrt durch Südostasien. Deshalb wird dieses Editorial ausnahmsweise und einmalig von Redaktionsleiter Thorsten Küchler verfasst. Schlagersänger Heino gibt daraufhin seinen Bambi zurück. Die beiden Dinge stehen allerdings (zumindest offiziell) nicht in direktem Zusammenhang.

SAMSTAG | 26. November 2011

Die brandneue Ausgabe der PC Games landet heute in den Briefkästen unserer lieben Abonnenten. Mit dabei: Die Top-Vollversion **Tom Clancy's Hawx**, die wir Ihnen als erstes Magazin Deutschlands anbieten können.

Viel Spaß mit unserem Magazin wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. **Battlefield 3** ist einer der wichtigsten Titel des Jahres – und damit das perfekte Sonderheft-Thema. Unsere Rekruten Horn, Stange, Schuster, Opl und Krauß haben für Sie alles Wissenwerte rund um den Mehrspieler-Knaller zusammengetragen und in ein famoses Druckerzeugnis gegossen – jetzt am Kiosk erhältlich!

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 12/11

AKTUELLES ab Seite 12

HARDWARE ab Seite 131

THEMA

MAGAZIN ab Seite 118

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 22

Seite 24

RAINBOW 6 PATRIOTS

Mit einer schlichten „6“ statt dem Wörtchen „Six“ im Namen und einer erfrischend neuen und zugleich beängstigend realistischen Story-Idee kommt der neueste Teil der Taktik-Shooter-Serie daher. Wir waren bei den Entwicklern in Montreal zu Besuch.


Seite 32

BLIZZCON 2011

Wie jedes Jahr lud Blizzard Fans und Presse nach Anaheim zur jährlichen Hausmesse. Welche Neuigkeiten es dort bezüglich **Starcraft 2**, **World of Warcraft** und **Diablo 3** gab, erfahren Sie in unserem Blizzcon-Special!


Seite 38

GRAND THEFT AUTO 5

Dass es irgendwann einmal kommt, war klar. Dass wohl ein zweites **San Andreas** daraus wird, überrascht schon eher.


Seite 40

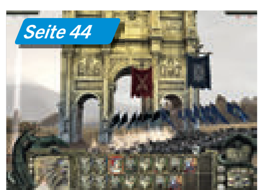
THE SECRET WORLD

Das neue MMORPG der **Age of Conan**-Macher versetzt Sie in eine düstere, moderne Welt voller Verschwörungen.


Seite 42

RISEN 2: DARK WATERS

Von einem Vor-Ort-Besuch in München brachten wir nagelneue Infos zu Piranha Bytes' Piraten-Rollenspiel mit.


Seite 44

KING ARTHUR 2

Mit einer Vorschauversion im Gepäck besuchten uns die Entwickler. Was es Neues zum Strategie-Rollenspiel-Mix gibt, lesen Sie ab Seite 44.


Seite 46

DEPONIA

Auch der neueste Streich aus dem Hause Daedalic scheint eine kleine, aber dafür umso feinere Adventure-Perle zu werden.


Seite 47

GEHEIMAKTE 3

Geheimakte 1 & 2 zählen zu den besten Adventures der letzten Jahre. Ob Teil 3 mithalten kann, prüfen wir anhand einer Vorschau-Version.



Seite 50

TRINE 2

Der erste Teil zählte zu den Indie-Hits des Jahres 2009. Wir sind guter Hoffnung, dass Teil 2 es sogar noch besser macht.

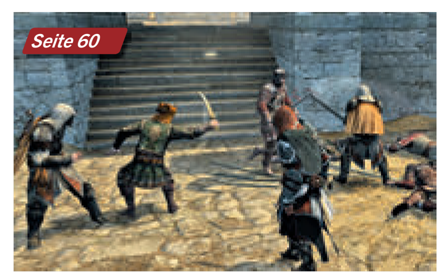

Seite 52

SPEC OPS: THE LINE

Totgesagte leben länger: Der Third-Person-Shooter aus deutschen Landen ist noch lange nicht im Wüstensand begraben.

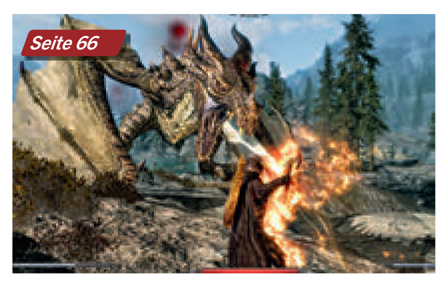
TEST

ab Seite 56



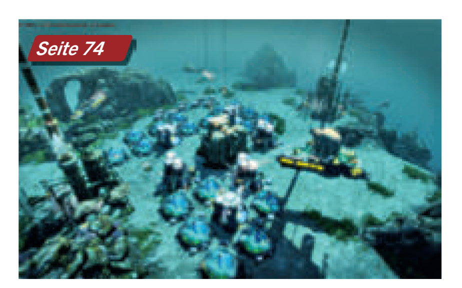
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Mit **Assassin's Creed: Revelations** nimmt die Saga um den Assassinen Ezio ein Ende. Ob es denn auch ein würdiges ist, das verrät Ihnen unser ausführlicher Test.



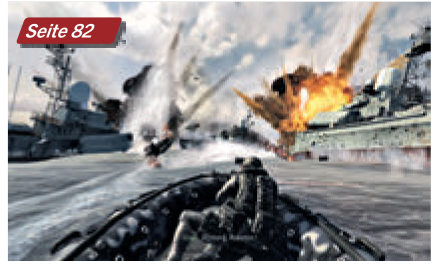
THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Die **Elder Scrolls**-Reihe steht seit jeher für Rollenspiel-Unterhaltung der Extraklasse. Auch der fünfte Teil **Skyrim** bildet da keine Ausnahme, wie unser Test belegt.



ANNO 2070

Weg vom Mittelalter und ab in die Zukunft – ob diese zeitliche Neuausrichtung der **Anno**-Reihe auch in der Praxis funktioniert, lesen Sie ab Seite 74!



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Die einen mögen es, die anderen hassen es, dennoch bleibt festzuhalten, dass **Call of Duty** die erfolgreichste Shooter-Reihe der Welt ist – und dank **Modern Warfare 3** bleibt das wohl auch so.



BATTLEFIELD 3

In der letzten Ausgabe präsentierten wir Ihnen ja bereits die volle Packung an **Battlefield**-Informationen. Nun liefern wir auch die Wertungen nach!



NEED FOR SPEED: THE RUN

Action-Szenen fernab der Rennstrecke? Ob so etwas in einem **Need for Speed** gut gehen kann, lesen Sie im Test.



L.A. NOIRE

Mit einem halben Jahr Verspätung erscheint Rockstars Detektiv-Abenteuer als **Complete Edition** mit allen DLCs endlich auch auf dem PC!



RENEGADE OPS

Es ist absolut simpel und völlig chaotisch – und gerade deswegen macht Segas neuestes Actionspiel so unverschämt viel Spaß!



SAINTS ROW: THE THIRD

Was der dritte Teil der Open-World-Reihe außer derbem Humor sonst noch so kann, verraten wir Ihnen ab Seite 102.



DER HERR DER RINGE: DER KRIEG IM NORDEN

Eine starke Lizenz, gezwängt in ein höchst durchschnittliches Action-Rollenspiel.



PAYDAY: THE HEIST

Es muss nicht immer ein AAA-Titel sein, wenn es um schnelle Mehrspieler-Shooter-Action geht. **Payday** ist ein gutes Beispiel dafür!



GROTESQUE TACTICS 2

Humorvolle Mischung aus RPG und Rundentaktik, die im Test beweisen muss, ob sie den mäßigen Vorgänger übertrifft.



STRONGHOLD 3

Lange haben Fans auf den dritten Teil der Burgbau-Strategie gewartet. Ob sich das Warten indes gelohnt hat, verrät unser Test.



SONIC GENERATIONS

Packt man das Beste aus 20 Jahren Sonic in ein einziges Spiel, kommt ein gutes Jump & Run dabei heraus.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Tom Clancy's Hawx



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Spannende Story nach Tom Clancy
- Mehr als 50 virtuell nachgebaute Kampfflieger
- Verschiedene Bomben und Raketen anwählbar
- 19 heiß umkämpfte Missionen im Offline-Modus
- Unzählige Mehrspielergefechte mit echten Gegenspielern
- Kampagne auch im Koop-Modus spielbar
- Erfahrungspunkte durch bestandene Missionen und Herausforderungen

Spannende Story

Die Story in **Tom Clancy's Hawx** orientiert sich an einem Roman von Bestsellerautor Tom Clancy. Daher verwundert es nicht, dass der Plot gut durchdacht ist und einige überraschende Wendungen enthält. **Hawx** spielt ab dem Jahr 2015 und Sie verkörpern einen Soldaten der US Air Force. Da aber private Militärorganisationen einen Großteil der Soldaten stellen, werden Sie Söldner in den Diensten einer solchen Firma. Von nun an bekommen Sie es mit einer Reihe von Terroristen zu Wasser, zu Land und in der Luft zu tun.



Atemberaubende Flugmanöver

Wählen Sie zwischen dem Standard-Modus, bei dem Sie mit allen Flughilfen spielen, und dem OFF-Modus, bei dem jegliche technische Unterstützung abgeschaltet ist. Sie können jederzeit im Spiel per Tastendruck zwischen beiden Modi wechseln. Im OFF-Modus können Sie einige waghalsige Flugmanöver an den Himmel zaubern, die mit eingeschalteter Hilfe nicht umsetzbar wären. So ist es möglich, engere Kurven zu fliegen als mit Flughilfen oder einen gekonnten Strömungsabriss herbeizuführen.



Gelungene Grafik

Egal, ob Sie im OFF-Modus oder mit Flughilfen fliegen: Die Grafik sieht bei **Tom Clancy's Hawx** immer gut aus. Explosionen in der Luft oder am Boden, vorbeifliegende Raketen oder brennende Kreuzer, alles wird detailverliebt abgebildet. Zu jeder Zeit hat der Spieler das Gefühl, als wäre der Krieg direkt im eigenen Monitor ausgebrochen.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann auf „Starten“.
- Während der Installation werden Sie dazu aufgefordert, die DVD zu wenden und Seite 2 einzulegen.
- **Achtung:** Publisher Ubisoft hat den Online-Modus von **Tom Clancy's Hawx** in dieser Version deaktiviert. Es sind lediglich Partien im lokalen Netzwerk möglich.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** Pentium-4-Prozessor ab 2,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB, 7 GB freier Festplattenspeicher
- **Empfohlen:** Core 2 Duo E6320 Prozessor 1,8 GHz, Grafikkarte mit 256 MB, 2 GB RAM

Heiße Mehrspielergefechte

Stürzen Sie sich im LAN-Modus in die Schlacht, wo Sie mit bis zu drei Mitspielern oder gegen menschliche Widersacher antreten. Neben der Koop-Kampagne stehen auch Team-Deathmatch-Duelle zur Auswahl, bei denen Sie entweder Jäger oder Gejagter sind.

Abwechslungsreiche Missionen

Die meisten der Aufgaben, die Sie in **Tom Clancy's Hawx** erledigen, sind mehrschichtig, sodass Sie immer mindestens zwei oder mehr Ziele in einer einzelnen Mission erfüllen. Beispielsweise durchfliegen Sie ein gut gesichertes Abwehrzentrum in vorgegebenen ERS-Tunneln und helfen anschließend verbündeten Soldaten dabei, die gegnerischen Bodentruppen zu eliminieren. Oder Sie fangen den Flieger eines Generals ab, der sich ins Ausland absetzen möchte.



Schneller Aufstieg

Schalten Sie alle Flugzeuge und Waffenkombinationen frei, indem Sie Erfahrungspunkte sammeln. Diese bekommen Sie für das Beenden einer Mission ebenso wie für das Absolvieren von Herausforderungen. Jene können unterschiedlicher Natur sein: Einige Herausforderungen werden gemeistert, wenn Sie eine bestimmte Anzahl an Treffern mit einer Waffe landen, andere gibt es für besonders kunstvolles Fliegen.

Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.

Ihre persönliche Codekarte

Als Leser von PC Games profitieren Sie auch in diesem Monat von zwei ganz besonderen Code-Aktionen. Wenn Sie Fragen zu Ihrer persönlichen Codekarte (Zwischen den Seiten 146 und 147) haben, wenden Sie sich einfach an redaktion@pcgames.de. Wir helfen Ihnen dann schnell und unbürokratisch weiter. ❑



PIRATENHÜTTE FÜR DIE SIEDLER ONLINE

Das Browsergame von Blue Byte hat in den vergangenen Monaten eine ganze Reihe von Auszeichnungen abgeräumt, darunter den Deutschen Computerspielpreis und den COMPUTEC BÄM! Award. Wie die meisten Browserspiele ist auch **Die Siedler Online** kostenlos spielbar, es ist kein Download erforderlich und das Spiel funktioniert auch auf schwächeren PCs. **Siedler**-typisch optimieren Sie Warenkreisläufe, errichten Siedlungen, erforschen Regionen und handeln mit anderen Spielern: In **Siedler Online** steckt eine extrem umfangreiche Wirtschaftssimulation, die kostenlosen Spielspaß für Monate verspricht.

Gerade jetzt lohnt sich der Einstieg in **Siedler Online**, denn auch die kleinen Baumeister lieben das Weihnachtsfest. Und damit auch Sie schön mitfeiern können und in Stimmung für das Christfest kommen, packen wir Ihnen ein Willkommenspaket unter den Weihnachtsbaum. Egal ob Neuling oder erfahrener Profi: Blue Byte schenkt Ihnen mit dem beiliegenden Code 100 Werkzeuge, 100 Holzplanken, 100 Steine und sogar eine Piratenhütte. Dieses spezielle Gebäude ist sonst nur bei einem speziellen Adventure zu bekommen und steht mit unserem Code für PC Games-Leser nun frei zur Verfügung. Die geschenkten Ressourcen sind das grundsätzliche Baumaterial im Spiel – und das kann jeder Spieler gebrauchen – egal auf welchem Level er ist.

Und so lösen Sie den Code ein:

1. Melden Sie sich auf www.diesiedleronline.de an.
2. Geben Sie den Code unter „Mein Profil" und dann „Gutschein einlösen" ein.
3. Die Piratenhütte und das Baumaterial stehen Ihnen bei der nächsten Spiel-Session zur Verfügung.
4. Achtung: Der Code kann bis zum 31.01.2012 eingelöst werden. Danach verliert er seine Gültigkeit. Pro Account kann nur ein Code eingelöst werden.



Reborn Horizon – Code im Wert von 15 Euro!





Im futuristischen Browserspiel **Reborn Horizon**, dem Gewinner unseres Wettbewerbs „Make the Game", kämpfen Sie mit Tausenden anderer Spieler in einer apokalyptischen Welt ums Überleben. Im Mittelpunkt steht dabei der Ausbau Ihrer Siedlung. Dafür sammeln Sie Rohstoffe, bilden Truppen aus, treiben Handel und schmieden Allianzen mit anderen Mitspielern. Kommt es zum Kampf, schicken Sie Ihre Streitkräfte in Gefechte mit taktischem Tiefgang.

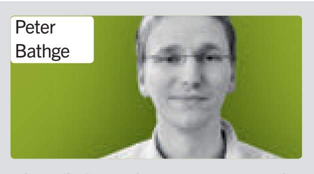
Wer sich bis 31. Januar 2012 auf www.reborn-horizon.com registriert, für den haben wir ein besonderes Extra parat: Gemeinsam mit den **Reborn Horizon**-Machern Slipshift haben wir für Sie als PC Games-Leser ein wertvolles Starterpaket im Wert von 15 Euro zusammengestellt, das Ihnen den Aufbruch in die postapokalyptische Welt deutlich erleichtern wird. Das Angebot gilt selbstverständlich auch für bereits registrierte Spieler. Das Paket enthält zehn Diamanten, 20 Roulette-Chips, drei Arbeitskräfte der Stufe 1, drei Ausbilder, einen Pflug, einen Bolzenschneider, einen Vorschlaghammer und einen Generator.

Und so schalten Sie das Paket frei:

1. Erstellen Sie einen Spiel-Account auf www.reborn-horizon.com. Falls Sie schon registriert sind, dann loggen Sie sich einfach ein.
2. Starten Sie das Spiel und wählen Sie aus der unteren Leiste den Punkt „Optionen".
3. Geben Sie in das dafür vorgesehene Feld unseren speziellen Code ein, den Sie auf der Codekarte im Heft finden. Klicken Sie auf „Senden".

Pro Account ist dieses Paket nur einmal verwendbar.

Wir wünschen viel Erfolg!



„Geht Spielspaß vor Datenschutz?"

Will Wright, Erfinder der wegweisenden Spiele **Sim City** und **Die Sims**, hat eine Vision: Mit **Hivemind** will er das erste Beispiel des „Personal Gaming" erschaffen. **Hivemind** baut aus den persönlichen Daten der Spieler, ihren Aktivitäten und Erfahrungen eine virtuelle Welt, angepasst an den jeweiligen Nutzer. Dazu könnte es etwa Statusmeldungen auf Twitter und Facebook auslesen, automatisch die Hobbys des Spielers analysieren sowie auf Freundes- und Adresslisten von sozialen Netzwerken und Mobiltelefonen zugreifen. Eine faszinierende Mischung aus Realität und virtueller Welt. Doch Wrights noch vage Zukunftspläne zeigen auch einen Trend auf: Spiele drängen sich immer mehr in die Privatsphäre ihrer Spieler, der Käufer wird zum gläsernen Kunden. In **Hivemind** sollen wir noch bestimmen dürfen, wie viele Persönlichkeitsrechte wir zugunsten des Spielspaßes abgeben. Doch bald schon könnten die Hersteller diese Daten ohne Einwilligung einholen – EAs vieldiskutiertes Origin ist da möglicherweise der erste Fingerzeig auf kommende Grenzüberschreitungen.

HORN DES MONATS* VIKTOR EIPPERT



„Kugeln schwirren durch die Luft, stark bewaffnete Kerle rufen sich hektisch einige Worte auf Spanisch zu" – so stieg Viktor in seine **Max Payne 3**-Vorschau der letzten Ausgabe ein und brach damit seinem alten Erdkundelehrer das Herz. Schließlich sprechen die Menschen in São Paulo kein Spanisch oder gar Brasilianisch. Wenn Viktor oder auch Ihnen also mal wieder etwas spanisch vorkommt, prüfen Sie besser erst, ob es nicht einfach portugiesisch sein könnte …

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker einst schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

BATMAN: ARKHAM CITY

Gewinnspiel – und wo bleibt der Test?

Seit dem 25. November 2011 steht **Batman: Arkham City** im Laden – doch wo steckt unser Test dazu? Leider traf die PC-Version des Titels bis zuletzt nicht in der Redaktion ein, wir mussten den Test schweren Herzens auf die kommende Ausgabe verschieben. In PC Games 01/2012 werden wir Sie aber umfassend informieren, während ungeduldige Naturen auf www.pcgames.de pünktlich zum Release des Spiels den Test vorfinden. Als Wiedergutmachung für die Wartezeit bieten wir in Kooperation mit Warner Bros., Nvidia und MSI ein tolles Gewinnspiel an und verlosen neben der PC-Version von **Arkham City**, T-Shirts und Schlüsselanhängern eine Batman-Statue in Lebensgröße und eine „MSI N570GTX Twin Frozr III Power Edition"-Grafikkarte. Zur Teilnahme surfen Sie auf www.pcgames.de/gewinnspiele oder schicken eine E-Mail an gewinnspiele@pcgames.de. Einsendeschluss ist der 23.12.2011. ❑

Info: www.pcgames.de/gewinnspiele

Die lebensgroße Statue des Fledermausmanns macht sich garantiert gut in Ihrem Wohnzimmer, während die „MSI N570GTX Twin Frozr III Power Edition"-Grafikkarte besser Ihren Rechner bereichert.

Teilnahmebedingungen: Zur Teilnahme surfen Sie auf www.pcgames.de/gewinnspiele oder schicken eine E-Mail an gewinnspiele@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Warner Bros., Nvidia und MSI. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise zahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 23.12.2011**

FALLOUT: NEW VEGAS – ULTIMATE EDITION

Apokalypse total – und ungeschnitten



Die volle Wirkung eines solchen Kalibers erleben deutsche Spieler erst in der Ultimate Edition, denn das Hauptspiel **New Vegas** war geschnitten.

Fallout: New Vegas bekam von seinen Entwicklern ebenso wie der Vorgänger **Fallout 3** die volle DLC-Behandlung verpasst. Mit **Dead Money, Honest Hearts, Old World Blues, Lonesome Road, Courier's Stash** und **Gun Runners' Arsenal** erschienen gleich sechs Download-Episoden, die nicht nur neue Abenteuer ins Hauptspiel integrierten, sondern auch dessen Levelgrenze auf Stufe 50 anhoben. Nun verpackt Hersteller Bethesda sein Endzeit-Rollenspiel inklusive der Zusatzinhalte in der **Fallout: New Vegas – Ultimate Edition**, welche am 7. Februar 2012 erscheint. Der Preis des Pakets ist noch nicht bekannt, dafür aber eine nette Überraschung: Als Ultimate Edition erscheint **Fallout: New Vegas** erstmals ungeschnitten in Deutschland. ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com


KONSOLEN
ZUBEHÖR
DER ONLINE-SHOP
SATURN.de
MIT MARKTGARANTIE
JETZT AUCH
ONLINE KAUFEN!
GAMES
SOFTWARE

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
4	Minecraft	Mojan	Nicht getestet	Wertung: -
5	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 91
6	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
7	League of Legends	Riot Games	Test in 13/09	Wertung: 78
8	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/11	Wertung: 90
9	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment	Test in 12/10	Wertung: 91
10	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90

VALVE / STEAM

Steam-Forum gehackt

Wie Valve-Mitbegründer Gabe Newell vor Kurzem mitteilte, registrierten die Entwickler am 6. November einen Einbruch in die Steam-Foren. Interne Nachforschungen ergaben jedoch schnell, dass sich der Angriff nicht ausschließlich auf das Forum beschränkte: „Wir mussten feststellen, dass sich die Eindringlinge Zugang nicht nur zu den Foren, sondern auch zur Steam-Datenbank verschafft hatten", so Newell in einer Pressmitteilung. In dieser Datenbank sind nach Angaben von Valve neben Benutzernamen auch verschlüsselte Passwörter und zugehörige Hashtags gespeichert, außerdem die Kauf-Historie, E-Mail- und Rechnungsadressen sowie verschlüsselte Kreditkarteninformationen aller Kunden. „Es gibt keinen Hinweis darauf, dass Kreditkarteninformationen oder persönliche Daten entwendet wurden", versucht Newell zu beruhigen, „wir stecken aber noch mitten in den Untersuchungen." Valve rät allen 35 Millionen Steamnutzern, ihre Kreditkartenabrechnungen in nächster Zeit genau zu beobachten und auf jeden Fall auch das Steam-Passwort zu ändern – beim Forenpasswort bleibt den Nutzern gar keine Wahl: Beim nächsten Login werden sie aufgefordert, ein neues Kennwort anzugeben.

Bis zum Redaktionsschluss hat Valve sich nicht mehr weiter zu den Geschehnissen geäußert, die tatsächlichen Ausmaße des Angriffs sind also noch unklar. Es ist in jedem Fall aber eine gute Idee, Ihr Steam- wie auch Ihr Steamforums-Passwort zu ändern, außerdem sollten Sie in den Einstellungen des Steam-Programms den sogenannten „Steam-Guard" aktivieren und ein Häkchen bei „Alle anderen Computer deautorisieren" setzen. ❑

Info: www.valvesoftware.com/news

Um Ihr Steam-Konto vor den Datendieben zu schützen, sollten Sie das Passwort ändern und den Guard aktivieren.

NEUES BIOWARE-PROJEKT

Aufbruch ins Unbekannte

Am 10. Dezember 2011 finden die jährlichen Video Game Awards des US-Senders Spike TV statt. Diese Show entwickelt sich immer mehr zum Ort für große Premieren, letztes Jahr wurden dort beispielsweise erstmals **TES 5: Skyrim**, **Batman: Arkham City** und **Mass Effect 3** gezeigt. Passend zu Letzterem könnte Entwickler Bioware auch dieses Jahr wieder zum Blickfang der Gala avancieren, kündigten die Kanadier doch erneut die Erstausstrahlung eines neuen Projekts an. Interessant dabei: Wie Aussagen des Studios und ein erstes Teaser-Bild verdeutlichen, handelt es sich bei dem Titel um eine komplett frische Marke, keine Fortsetzung zu **Mass Effect**, **Dragon Age** oder älteren Titeln wie beispielsweise **Jade Empire**. Zudem befindet sich der Titel angeblich bei einem neuen Bioware-Studio in Produktion und nicht im Hauptquartier in Edmonton. Wir warten gespannt auf weitere Informationen. ❑

Info: www.bioware.com

Das erste Artwork zu Biowares neuem Projekt regt zur Spekulation an: So könnte der Titel ein Endzeit-Setting behandeln und Fahrzeuge scheinen eine wichtige Rolle zu spielen.

PC GAMES PODCAST

Neue Sendezeit!



Die PC-Games-Redakteure packen gemeinsam Geschenke für ihre Hörer ein. Weihnachten beginnt also früher.

Wenn Sie zu den tollen Menschen gehören, die unseren Podcast hören, dann wissen Sie, dass wir zum Jubliäum der 100. Folge einen Haufen Preise verlost haben. Wir haben uns aus verschiedenen Gründen (Überarbeitung, Urlaub, Faulheit, Altersdemenz) beim Verschicken dieser Preise leider (zu) viel Zeit gelassen. Das tut uns leid. Nun melden wir Vollzug: Preise erfolgreich verschickt! Außerdem gibt es unsere fröhliche Runde in Zukunft bereits am Montag statt wie üblich am Freitag. Unseren allwöchentlichen Podcast finden Sie auf pcgames.de unter dem Reiter Specials oder direkt auf iTunes. ❑

Info: www.pcgames.de

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN

Entwicklerbesuch

Bei Daedalic entsteht aktuell nicht nur das bezaubernde **Deponia** (siehe Seite 46), sondern auch **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten**. Wir haben uns eine fast fertige Version des Genre-Hoffnungsträgers angesehen – und sind begeistert. Vor allem die Optik des Adventures zum berühmten deutschen Rollenspieluniversum wirkt enorm stimmig: Fein animierte Nebelschwaden, detaillierte Hintergründe im Stil eines Ölgemäldes – so atmosphärisch sieht kein anderes Adventure aus. Auch die Beispielrätsel wirkten packend: Held Geron beherrscht einen Zerstörungszauber, seine Helferin Nuri hingegen das reparierende Gegenstück. Aus dieser Prämisse erschaffen die Entwickler einige spaßige Puzzles fernab des üblichen „Kombiniere Gegenstand A mit Maschine B". ❑

Info: www.satinavs-ketten.de

Thorsten meint:
Das erste Adventure im **DSA**-Kosmos wird ein klasse Genre-Vertreter – daran kann kein Zweifel mehr bestehen. Allerdings bin ich etwas enttäuscht darüber, dass Daedalic sein Werk nicht mit mehr Rollenspiel-Elementen aus der berühmten Vorlage anreichert. Eine Art Charakter-Entwicklung oder gar spannende Kämpfe mit Rätselmechanik – das wäre mal was Neues gewesen. Dennoch ist **Satinavs Ketten** ein besonderes Adventure – alleine der erstaunlich finsteren Stimmung wegen.

Die Dialoge erinnern an ein Rollenspiel: Sie wählen Gesprächsthemen statt ausformulierter Sätze.

Düster und geheimnisvoll: Im letzten Spieldrittel wird die Stimmung immer bedrohlicher.

Alle Hintergründe wurden handgezeichnet – und das in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln.

TRIBES ASCEND

Beta-Phase gestartet

Bereits am 4. November lud Entwickler Hi-Rez Studios ausgewählte Spieler ein, die kommende Sci-Fi-Mehrspieler-Ballerei auszuprobieren. Spielbar sind in der geschlossenen Beta-Phase bisher vier verschiedene Karten mit drei Fahrzeugen und zwei Spielmodi. Die Veröffentlichung des fertigen Spiels wurde auf das erste Quartal 2012 verschoben.

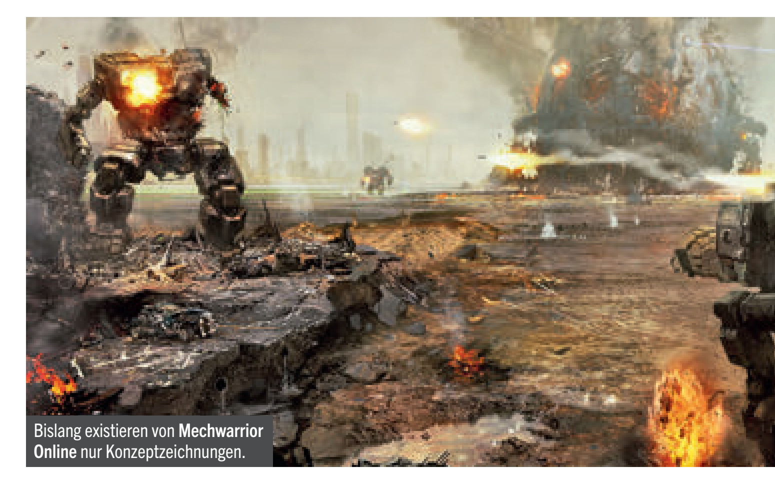
Tribes Ascend ist das bereits fünfte Spiel der bekannten Mehrspieler-Shooter-Reihe und wird zum ersten Mal als kostenlose Free2Play-Variante umgesetzt. Um ebenfalls eine Einladung für die Beta-Phase zu erhalten, registrieren Sie sich einfach auf der offiziellen Webseite und hoffen auf Ihr Glück, denn die Zahl der Teilnehmer wird stetig erhöht. Neben dem taktisch angehauchten **Tribes Ascend** entwickeln die Hi-Rez Studios ebenfalls den MMO-Shooter **Tribes Universe**. ❑

Info: www.tribesascend.com

Tribes Ascend bietet taktisch angehauchte, rasante Mehrspielerschlachten und hat eine lange Tradition.

MECHWARRIOR ONLINE

Free2Play mit CryEngine 3



Bislang existieren von **Mechwarrior Online** nur Konzeptzeichnungen.

Das neue **Mechwarrior** erscheint exklusiv für den PC – als kostenloses Free2Play-Onlinespiel. Gemäß der Vorlage, dem **Battletech**-Universum, steckt Sie das Spiel ins Cockpit tonnenschwerer Kampfläufer; mit Laserstrahlen und Raketen beharken Sie menschliche Widersacher über das Internet. Ein Klassensystem sorgt dabei für taktische Tiefe. Zur Darstellung der Schlachten nutzt Entwickler Piranha Games die aus **Crysis 2** bekannte CryEngine 3. Wie die Macher versichern, sollen Spieler von **Mechwarrior Online** zwar die Möglichkeit haben, ihrem Mech durch die Investition echten Geldes bessere Upgrades und Waffen zu verpassen. Das soll sich jedoch nicht auf die Spielbalance auswirken, da auch Spieler ohne dickes Portemonnaie mit genügend Zeit alle Ausrüstungsgegenstände erspielen können. Ob das fertige Spiel dieses Versprechen hält, erfahren Sie 2012. ❑

Info: www.mwomercs.com

TAKE ON HELICOPTERS

Flugstunde mit drohender Bruchlandung

Seit über zehn Jahren baut sich das tschechische Studio Bohemia Interactive einen Ruf als führender Entwickler für Militärsimulationen auf. Das Meisterstück gelang den Pragern dabei direkt mit ihrem Debüt **Operation Flashpoint** und dessen Add-ons. Anschließend folgten mit **Armed Assault** und **Arma 2** zwei inoffizielle Nachfolger, die in die gleiche Kerbe schlugen. Zwar litten sämtliche Veröffentlichungen unter massiven Bugs und einer altbackenen Präsentation, doch es folgten mehrere Patches der Entwickler und auch die treue Community half fleißig mit selbsterstellten Mods aus. Für Fans von realistischen Kriegssimulationen gibt es deshalb noch heute keine bessere Adresse und entsprechend gespannt wartet die Fan-Gemeinde auf den nächsten Teil, **Arma 3**.

Scheinbar wurden die Designer allerdings der Tarnfarben überdrüssig und schoben deshalb das Projekt **Take on Helicopters** dazwischen. Die Flugsimulation beschränkt sich auf Helikopter und setzt den Fokus auf die zivile Luftfahrt. Einige Militäreinsätze gibt es zwar auch, diese umfassen aber Unterstützungsmissionen statt Angriffsoperationen. So weit, so gut – schließlich erregt in der ausgehungerten Nische der Flugsimulationen jede halbwegs ernst zu nehmende Veröffentlichung Aufmerksamkeit. Umso enttäuschender ist es, dass Bohemia Interactive das Projekt tatsächlich nur als Übergangsarbeit anzusehen scheint. Die Menüs und Missionen sind schrecklich lieblos designt, die Engine furchtbar schlecht optimiert und die Optik deshalb selbst auf topaktuellen Rechnern mau. Dazu kommt auch nach ersten Patches noch das große Markenzeichen der Prager Entwickler: Bugs! Diese suchen vor allem die Szenarien und Missionen heim.

Das eigentliche Flugmodell fällt dafür wirklich simulationslastig aus. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad und mit aktivierten Assistenten werden Arcade-Freunde hier nicht glücklich. Gerade Experten können im Gegenzug aber ebenso meckern: Das Spiel hat teils enorme Probleme mit den Eingaben von Joysticks. Maus und Tastatur eignen sich deutlich besser zum Manövrieren. Insgesamt enttäuscht **Take on Helicopters** trotz guten Simulationsansatzes aufgrund der lieblosen und schludrigen Umsetzung. ❑

Info: http://takeonthegame.com/


Selbst auf modernen Rechnern sieht **Take on Helicopters** furchtbar schäbig aus.

SIDEWAY: NEW YORK

Unser Ersteindruck

Kurz vor Redaktionsschluss landete noch das äußerst kunstvolle Jump & Run **Sideway: New York** auf unseren Testrechnern. Es erzählt die Geschichte des Sprayers Nox, der irgendwie in eine zweidimensionale Version von New York City gezogen wird und dort erst seine Freunde und dann einen Ausweg aus dieser dimensionsarmen Lage finden muss. Seine größte Waffe in der ihm feindlich gesinnten, von sogenannten Tags, also aufgesprühten Bildern und Schriftzügen, beherrschten Version des Big Apple ist seine Sprühdose.

Das Besondere am Spiel ist aber weder die Story noch der rundum auf Skater- und Sprayer-Kultur getrimmte Stil noch der lokale Zwei-Spieler-Modus, sondern vielmehr die kreative Vermischung einer dreidimensionalen Spielwelt mit einer zweidimensionalen Mechanik. Figuren, Gegner und Objekte sehen nicht nur aus wie auf Wände aufgemalt, sie sind auch in der jeweiligen Fläche quasi gefangen. Nox kann sich lediglich um Ecken herum oder über die Dachkante nach oben beziehungsweise unten bewegen – in solchen Momenten dreht die Kamera um die Kante herum und zeigt das Geschehen einfach aus der neuen Perspektive. Das funktioniert herrlich flüssig und dynamisch, sieht todschick aus, allerdings braucht unser Gehirn nach jeder Kamerarotation einen kurzen Augenblick, um sich zu orientieren – was gelegentlich zu Konflikten mit hinter den Ecken gierig lauernden Graffiti-Monstern führt. Insgesamt ist unser erster Eindruck aber durchaus positiv!

Sideway: New York gibt's seit dem 15. November für knapp 9 Euro auf Steam und kam leider etwas zu spät für einen Test in dieser Ausgabe – falls alles nach Plan läuft, liefern wir den aber in der kommenden PC Games 01/2012 nach! ❑

Info: www.playbrains.com/sideway



Vieles in der Spielwelt sieht aus wie Graffiti und muss sich demzufolge auf zwei Dimensionen beschränken.



Besonders knifflig wird's, wenn sich zwei Spieler auf unterschiedlichen Flächen bewegen.



Nintendo
WWW.NINTENDO.DE
SPRING REIN
UND ERLEBE EIN
MARIO ABENTEUER
WIE NIE ZUVOR.
SUPER MARIO 3D LAND – EXKLUSIV FÜR NINTENDO 3DS.
SUPER MARIO 3D LAND
SUPER MARIO IST ZURÜCK! UND DAS MIT KOMPLETT NEUEN LEVELN VOLLER NIE GESEHENER HERAUSFORDERUNGEN!
In den lebendigen und farbigen Tiefen der 3D Welten gibt's mehr Überraschungen als jemals zuvor zu entdecken.
Neue Gegner wie Tinte spuckende Piranha Pflanzen und Gumbas, die Schwänze haben, fordern alles!
Super Marios neue Fähigkeiten bringen noch mehr Fun ins Jump and Run!
NINTENDO 3DS
USK ab 6
NINTENDO 3DS

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung
Test in dieser Ausgabe
Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 60	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	17. November 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr 2012
	APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal 2011
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal 2012
Seite 52	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	1. Dezember 2011
Seite 88	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	25. November 2011
Seite 84	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronics Arts	27. Oktober 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Borderlands 2	Action-RPG	2K Games	31. März 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	CoD: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	November 2012
Seite 76	CoD: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November 2011
	Counter-Strike: GO	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	Juni 2012
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Seite 46	Deponia	Adventure	Daedalic	17. Januar 2012
Seite 33	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	1. Quartal 2012
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal 2012
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	23. März 2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	Action	Namco Bandai	2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
	Enemy Front	Ego-Shooter	City Inter.	2012
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Forged by Chaos	Action	Nicht bekannt	2012
Seite 47	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	Sommer 2012
Seite 38	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 106	Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts	Rollenspiel	Headup Games	17. November 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Frühjahr 2012
Seite 104	Herr der Ringe: Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	9. November 2011
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	Insane	Action	THQ	2013
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
	Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	26. Januar 2012
Seite 44	King Arthur 2	Strategie	Paradox Inter.	13. Januar 2012
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar 2012
Seite 98	L. A. Noire: Complete Edition	Action-Adventure	Rockstar Games	11. November 2011
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal 2012
	Lineage Eternal: Twilight Resistance	Online-Rollenspiel	Ncsoft	Nicht bekannt
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März 2012
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Medal of Honor 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2012
	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	2012
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Seite 94	Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November 2011
Seite 105	Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	20. Oktober 2011
	Port Royale 3	Wirtschafts-Simulation	Kalypso	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
	Prototype 2	Action	Activision	24. April 2012
Seite 24	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	2012
	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	2. März 2012
Seite 42	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2012
Seite 102	Saints Row: The Third	Action	THQ	15. November 2011
	Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal 2012
	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Dtp Entertainment	22. November 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	16. März 2012
Seite 110	Sonic Generations	Jump & Run	Sega	4. November 2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal 2012
Seite 36	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	22. Dezember 2011
Seite 108	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	25. Oktober 2011
	Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	23. Februar 2012
	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar 2012
Seite 68	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
Seite 40	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2012
Seite 50	Trine 2	Action	Atlus	Dezember 2011
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Dtp Entertainment	Februar 2012
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Seite 34	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	Y – Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal 2012
	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011

NEUES PC-GAMES-SONDERHEFT

Battlefield 3

Kaum ein Spiel ist derzeit ein größeres Thema unter deutschen PC-Spielern als **Battlefield 3**. Aus genau diesem Grund haben wir uns den Vorzeige-Shooter zur Brust genommen und ein dickes Kompendium dazu verfasst. Neben einem Hochglanz-Wendeposter erhalten Sie für nur € 5,99 ausführliche Testberichte nicht nur zu **Battlefield 3**, sondern auch zur direkten Konkurrenz **Modern Warfare 3** – unsere Schlachtfeldexperten servieren Ihnen zudem fundierte Ratschläge für einen schmerzfreien Spieleinstieg, einen Wegweiser durch alle Koop-Levels, massig Kartenmaterial, einen Klassenberater, Technik-Tipps und noch vieles mehr. Haben Sie das alles verinnerlicht, sollten Sie anschließend unbedingt auf unserem PC-Games-**Battlefield 3**-Server vorbeischauen, den uns 4Netplayers.de freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Geben Sie dazu in der Serversuche einfach „PC Games – Wissen wo gefraggt wird!“ ein. ❑

Info: shop.pcgames.de





Spiele des Jahres

LESERWAHL

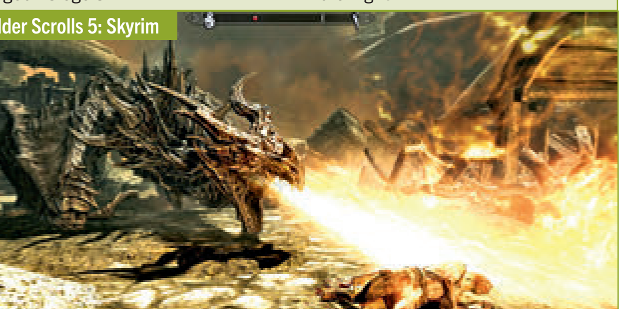
Das Jahr 2011 neigt sich dem Ende zu. Es wird also langsam Zeit, die Ereignisse des Jahres rund um das Thema Computerspiele Revue passieren zu lassen. Und was würde sich dazu besser eignen, als eine Wahl, bei der Sie, liebe Leser, die alleinige Entscheidung treffen, welche Titel sich 2011 besonders hervorgetan haben. Im Folgenden stellen wir Ihnen daher die Spiele unserer Leserwahl, geordnet nach Kategorien, vor!

JETZT AUF WWW.PCGAMES.DE/GO/LESERWAHL ABSTIMMEN

ROLLENSPIEL DES JAHRES

Dunkle Fantasy-Welten, überrannt von wilden Monstern, überzogen von geheimnisvollen Kerkern und bevölkert von strahlenden Helden – wer sich hier wohlfühlt, wird unter den Rollenspielen sein Spiel des Jahres finden.

- Darkspore
- Deus Ex: Human Revolution
- Dragon Age 2
- Dungeon Siege 3
- Fable 3
- The Elder Scrolls 5: Skyrim
- The Witcher 2: Assassins of Kings
- Torchlight 2


The Elder Scrolls 5: Skyrim

STRATEGIESPIEL DES JAHRES

Ganz gleich, ob Sie lieber einen virtuellen Fußballverein trainieren, sich zum Gott aufschwingen oder Truppen in einen militärischen Konflikt führen: Im Strategie-Genre werden Ihre taktischen Fähigkeiten enorm beansprucht.

- Age of Empires Online
- Anno 2070
- Die Sims: Mittelalter
- From Dust
- Fußball Manager 12
- Might & Magic: Heroes 6
- Panzer Corps
- Total War: Shogun 2
- Tropico 4
- Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution


Anno 2070

RENNSPIEL DES JAHRES

Wahrscheinlich hat schon jeder Mensch einmal davon geträumt, in atemberaubender Geschwindigkeit über Rennstrecken und Buckelpisten zu rasen. In diesem Genre ist es Ihnen zumindest virtuell möglich!

- Dirt 3
- Driver: San Francisco
- F1 2011
- Need for Speed: Shift 2 Unleashed
- Need for Speed: The Run

SPORTSPIEL DES JAHRES

Fußball, Basketball, Tennis – neben einem runden Sportgerät haben diese drei Sportarten noch eines gemeinsam: Sie standen 2011 Pate für wunderbare Spiele, die jeden Sportfan begeistern konnten.

- FIFA 12
- NBA 2K12
- Pro Evolution Soccer 2012
- Virtua Tennis 4

ADVENTURE DES JAHRES

Adventures entführen Sie – wie der Name bereits vermuten lässt – auf eine virtuelle Abenteuerreise. Wer also auf ruhige, rätsellastige und atmosphärische Spiele steht, ist bei den Adventures genau richtig.

- Back to the Future
- Black Mirror 3
- Gemini Rue
- Harveys neue Augen
- Haunted
- The Book of Unwritten Tales: Die Vieh-Chroniken
- The Next Big Thing

ACTION/ACTION-ADVENTURE DES JAHRES

Etwas actionreicher geht es in dieser Kategorie zu. Sie kraxeln über Dächer, kämpfen sich durch finstere Raumschiffe und Dungeons oder lösen Kriminalfälle – je nachdem, für welches dieser wunderbaren Spiele Sie sich entscheiden!

- Alice: Madness Returns
- Assassin's Creed: Brotherhood
- Assassin's Creed: Revelations
- Batman: Arkham City
- Dead Space 2
- Hunted: Die Schmiede der Finsternis
- L. A. Noire
- Portal 2
- Warhammer 40.000: Space Marine


Assassin's Creed: Revelations

INDIE-SPIEL DES JAHRES

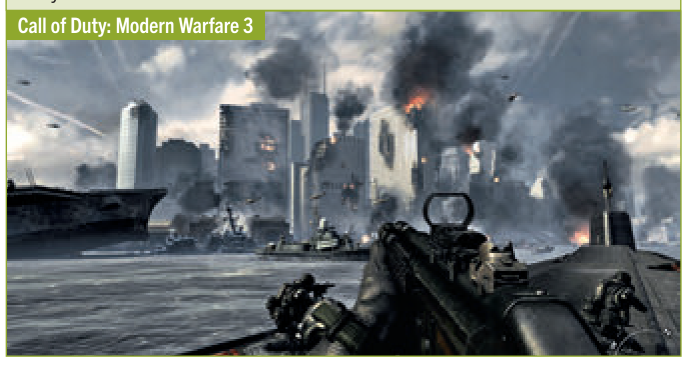
Nicht immer muss ein großer, finanzstarker Publisher oder ein 100-Mann-Entwicklerstudio hinter einem Spiel stehen. Den besten Gegenbeweis liefern diese kleinen, unabhängigen Perlen der Videospielkunst.

- Anomaly: Warzone Earth
- Bastion
- Costume Quest
- Dungeon Defenders
- Frozen Synapse
- Limbo
- Might & Magic: Clash of Heroes
- Minecraft
- Orcs must die!
- Super Meat Boy
- Terraria
- The Binding of Isaac
- Trine 2

EGO-SHOOTER DES JAHRES

In dieser Kategorie geht es vor allen Dingen um ein Einzelspieler-Erlebnis, das man nicht so schnell vergisst. Egal ob Soldat, Übermensch oder Macho-Held, auf die Inszenierung der Geschichte kommt es an.

- Battlefield 3
- Bulletstorm
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Crysis 2
- Duke Nukem Forever
- FEAR 3
- Homefront
- RAGE


Call of Duty: Modern Warfare 3

MULTIPLAYER-SHOOTER DES JAHRES

Irgendwann ist jede Kampagne mal zu Ende. Dann stellt man Spiele entweder zurück ins Regal oder stürzt sich in den Mehrspieler-Modus. Dabei erfreuen sich vor allem Shooter ungebrochener Beliebtheit – und die besten sehen Sie hier!

- Battlefield 3
- Brink
- Bulletstorm
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Crysis 2
- FEAR 3
- Homefront
- RAGE


Battlefield 3

BROWSERSPIEL DES JAHRES

Nicht immer hat man Zeit (oder den passenden Rechner), um sich einem Vollpreis-Spiel zu widmen. Da kommt so ein Browserspiel gerade recht – schließlich lässt es sich bequem nebenbei und im Fenster spielen.

- Adventure World
- Battlestar Galactica
- CityVille
- Die Siedler Online
- Drakensang Online
- Empires & Allies
- Miramagia
- Reborn Horizon
- RamaCity
- Remanum
- Skyrama
- The Sims: Social
- Travian 4

SPIEL DES JAHRES

Die absolute Königsdisziplin unserer Leserwahl: Hier bestimmen Sie völlig unabhängig von den einzelnen Genres, welches Spiel das beste des Jahres 2011 für Sie ist – eine schwere Entscheidung!

- Anno 2070
- Assassin's Creed: Revelations
- Batman: Arkham City
- Battlefield 3
- Brink
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Crysis 2
- Deus Ex: Human Revolution
- FIFA 12
- Pro Evolution Soccer 2012
- Rage
- Shogun 2: Total War
- The Elder Scrolls 5: Skyrim
- The Witcher 2: Assassins of Kings

BESTER SOUND 2011

Auch das Klangerlebnis ist bei Computerspielen entscheidend. Brillante Sprachausgabe, epischer Soundtrack, krachende Effekte oder dichte Atmosphäre – all das fassen wir in der Soundkategorie zusammen.

- Batman: Arkham City
- Battlefield 3
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Crysis 2
- Duke Nukem Forever
- FIFA 12
- Portal 2
- Rage
- The Elder Scrolls 5: Skyrim
- The Witcher 2: Assassins of Kings

ENTWICKLERSTUDIO DES JAHRES

Ohne ein talentiertes Entwicklerteam kann auch aus dem ambitioniertesten Projekt kein gutes Spiel werden. Entscheiden Sie also, welches Studio sich in diesem Jahr kreativ besonders hervorgetan hat.

- Bethesda Game Studios (Skyrim)
- Bioware (Dragon Age 2)
- CD Projekt (The Witcher 2)
- Crytek (Crysis 2)
- DICE (Battlefield 3)
- Infinity Ward (Call of Duty: Modern Warfare 3)
- Related Designs (Anno 2070)
- Rockstar (L. A. Noire)
- Valve (Portal 2)

BESTE GRAFIK 2011

Man hört zwar des Öfteren, dass die Optik nicht alles sei, aber sind wir doch mal ehrlich: Der Mensch liebt ästhetische Dinge. Und folgende Spiele boten in dieser Hinsicht 2011 jede Menge Schauwert!

- Anno 2070
- Batman: Arkham City
- Battlefield 3
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Crysis 2
- Rage
- The Elder Scrolls 5: Skyrim
- The Witcher 2: Assassins of Kings

Crysis 2

COLLECTOR'S EDITION DES JAHRES

Sammler-Editionen sind sicherlich nicht jedermanns Sache, schließlich werden teils happige Preise verlangt. Bei diesen Spielen können Sie jedoch bedenkenlos zugreifen, denn hier gibt es jede Menge Inhalt für Ihr Geld!

- Anno 2070
- Assassin's Creed: Revelations
- Crysis 2
- Deus Ex: Human Revolution
- Duke Nukem Forever
- Star Wars: The Old Republic
- The Elder Scrolls 5: Skyrim
- The Witcher 2: Assassins of Kings
- Total War: Shogun 2
- Warhammer 40.000: Space Marine

ENTTÄUSCHUNG/ÜBERRASCHUNG DES JAHRES

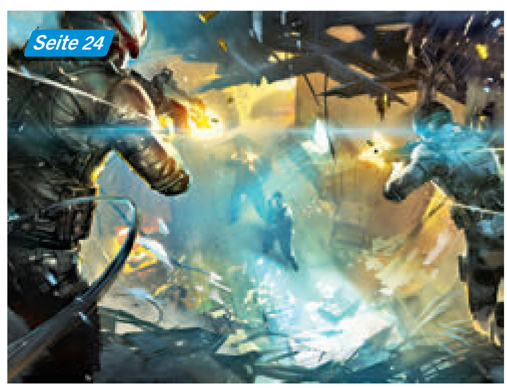
Enttäuschung oder Überraschung sind sicherlich subjektive Empfindungen, wenn es um Videospiele geht. Dementsprechend haben Sie hier die absolut freie Wahl, welches Spiel Sie angeben – keine Vorschläge unsererseits.

FÜR KONSOLENSPIELE KÖNNEN SIE AUF
WWW.PLAYDREI.DE/GO/ LESERWAHL
ABSTIMMEN!

VORSCHAU 12/11

INHALT

ACTION
TOM CLANCY'S RAINBOW 6: PATRIOTS


Seite 24

Redakteur Robert Horn hat sich bei Ubisoft Montreal über den neuen **Rainbow Six**-Taktik-Shooter informiert und teilt Ihnen alle Details über die schockierenden Perspektivwechsel des Spiels mit.

ROLLENSPIEL
WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA


Seite 34

Auf der Blizzcon kündigte Blizzard das vierte **WoW**-Add-on an, das mit den Pandaren und ihrer an China erinnernden Heimat je ein neues Volk und Gebiet mit sich bringt.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 18.11.11)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Frühjahr 2012
2. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 20.12.2011
3. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 8. März 2012
4. **RISEN 2: DARK WATERS** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: 2012
5. **STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: 2012
6. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NC Soft – Termin: Frühjahr 2012
7. **MAX PAYNE 3** – Action | Rockstar Games – Termin: März 2012
8. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 2012
9. **HITMAN: ABSOLUTION** – Action | Square Enix – Termin: 2012
10. **BIOSHOCK INFINITE** – Ego-Shooter | 2k Games – Termin: 2012

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario. Mutig, Ubisoft." *Robert Horn*

Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

GENRE: Taktik-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.





Auch erhältlich für PS3 und Xbox 360



Auch erhältlich für Xbox 360













Auch erhältlich für PS3 und Xbox 360



Echte Gamer haben keine Dusche!

Und wenn sie eine hätten, dann würden sie die wohl kaum nutzen! Wozu auch? Das frauen- und menschenscheue Gamer-Gesindel hat ja wohl nur eins im Kopf: zocken, daddeln und sowas. Echt jetzt. Das haben die im Fernsehen gesaaagt! Gut, dass wenigstens Geld nicht stinkt. Apropos, dieser Preis ist heiß und gilt, solange der Vorrat reicht. Jetzt zugreifen!

Jeder Titel 19,99 €*

Sie haben ein Problem oder gar eine Lösung zum olfaktorischen Habitus? Schreiben Sie an Deep Silver, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg oder per Mail machmit@deepsilver.de mit dem Betreff „Richtig tolle Leistung". Gewinnen Sie ein Duschgel unserer Wahl (Postadresse angeben, Rechtsweg ausgeschlossen)!

*Unverbindliche Preisempfehlung. Änderungen vorbehalten.

Photograph: Steve Zedler / Source: PHOTOCASE

Tom Clancy's
Rainbow 6 Patriots

Von: Robert Horn

Ubisoft Montreal ruft einen neuen Gegner für die Spezialisten von Rainbow 6 aus: den Terroristen von nebenan.



VON HOLLYWOOD ABGESCHAUT: PERSPEKTIVWECHSEL

Schon mal in einem Ego-Shooter einen einfachen Familienvater gespielt? Dann wird es höchste Zeit!

Eine dichte Geschichte erzählen, das wollen die meisten Spiele. Gelingen tut das nur den wenigsten. Ubisoft Montreal versucht sich daher an einem neuen Ansatz, dem Wechsel der Perspektive. Denn in Ego-Shootern übernehmen Sie immer nur die Rolle eines einzigen Helden. Dadurch wird es schwer, auch den anderen Figuren den nötigen Tiefgang zu verpassen, um emotional zu reagieren.

Deshalb steckt man Sie in **Rainbow 6 Patriots** immer wieder in die virtuelle Haut anderer Figuren, etwa die des erwähnten Familienvaters, eines Sanitäters oder Ersthelfers nach einem Anschlag. So erleben Sie hautnah mit, was normalerweise hinter den Kulissen passiert. Ein spannender Kniff, der mächtig unter die Haut zu gehen verspricht.



▼ **PERSPEKTIVE 2**
Team Rainbow: In die Rolle des Rainbow-Soldaten schlüpfen Spieler erst, als die Terroristen auf der Brooklyn-Brücke gestellt werden. Ab jetzt gibt es das serientypische, taktische Spielgefühl, bei dem Sie Ihrem Team Ziele zuweisen, Laufwege bestimmen und aus sicherer Deckung Gegner erledigen. Sie jagen einen Bombenattentäter. Normalerweise wäre das alles an Information, nun wissen Sie aber, dass der Kerl nur ein hilfloser Familienvater ist ...

▲ **PERSPEKTIVE 1**
Der Ehemann und Vater, der eigentlich nur einen ruhigen Abend mit seiner Frau verbringen will und daheim von Terroristen überfallen wird. Die Schurken verpassen ihm eine Sprengstoffweste und drohen ihm mit dem Tod seiner Frau, wenn er nicht tut, was sie sagen. Mit einem Transporter geht es dann Richtung New York, wo die Bande von Team Rainbow gestellt wird. Es beginnt eine atemberaubende Flucht zwischen parkenden Autos hindurch. Das alles erleben Spieler aus der Ego-Perspektive!

Richtig gut geht es der Welt im Moment nicht, seien wir ehrlich. Überall kocht und brodelt es, der Wutbürger ist ... wütend. Er protestiert, macht seinem Frust Luft. Bei Stuttgart 21 zum Beispiel oder wie man es auf den Straßen vieler großer Städte beobachten kann, bei der Occupy-Bewegung gegen Zockerbanken. Im Internet heißen die Wütenden Anonymous und legen sich mit den ganz Großen an. Der kleine Mann, möchte man meinen, fängt an, sich zu wehren, und manchmal schlägt er dabei gehörig über die Stränge, so wie in London, wo im August ganze Stadtteile brannten: diese ziellose Wut ist der perfekte Nährboden für Terrorismus, dem Schreckgespenst der letzten Dekade, dem modernen Gute-Nacht-Geschichten-Monster und Tummelplatz von Radikalen und Fanatikern. Niemand ist sicher, suggerieren uns die Medien fleißig: Jeder kann dein Feind sein. Es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand daraus ein Computerspiel macht.

Dieser jemand, das ist das gigantische Studio Ubisoft Montreal, die große Spielefabrik von Ubisoft in Kanada. Hier entstehen Serien wie **Assassin's Creed**, **Prince of Persia** und **Splinter Cell**. Mit virtuellem Terrorismus kennt man sich aus. Schon seit zehn Jahren gehört Red Storm Entertainment zur großen Ubisoft-Familie. Red Storm wurde von Militärautor Tom Clancy gegründet, brachte 1998 das erste **Rainbow Six**-Spiel auf den Markt. Inzwischen kümmert sich Red Storm um **Ghost Recon**, Ubisoft Montreal übernahm die **Rainbow Six**-Serie und veröffentlichte mit **Rainbow Six Vegas** 2006 eine würdige Neuauflage des Taktik-Shooters.

Nun kündigen die Kanadier den nächsten Teil der Serie an und werfen dabei viele bekannte Muster über Bord. Das erste Opfer ist, etwas unglücklich ausgedrückt, der traditionelle Terrorismus. Der also, den wir schon aus unzähligen anderen Spielen kennen: mit Flugzeugentführung, einer Geiselnahme, das Klischee-Bombenszenario in einem Kaufhaus, mit einem bekannten Feind, dem großen Oberbösewicht, der einfach nur die Welt kaputt machen will, der nie wirklich Emotionen weckte, den Spieler einfach nur aufhalten mussten, ohne weiter darüber nachzudenken. Das wollen die Kanadier um Creative Director David Sears ändern, und zwar gründlich. Wie gründlich, das erleben wir vor Ort bei einem ausgiebigen Studiobesuch In Montreal. Sears und sein Team rufen einen neuen Feind für die Zivilisation (und damit das Rainbow-Team) aus: den urbanen Terrorismus.



Das Gameplay von **Rainbow 6 Patriots** bleibt taktisch und wird in vielen Punkten im Vergleich zum Vorgänger verbessert.

DAS HAUS HINUNTER: RAPPEL 2.5



Das amerikanische Wort „rappelling" oder auch (kein Scherz!) „abseiling" bezeichnet den kontrollierten, schnellen Abstieg mithilfe eines Seils. Dieses Manöver beherrscht die Rainbow-Spezialeinheit im Schlaf. Schon in den Vorgängern drehten sich die Kämpfer dabei teilweise auf den Kopf. Jetzt rennen Sie die Gebäude rasend schnell senkrecht hinunter, wie es Spezialeinheiten weltweit tun. Dabei können Rainbow-Anführer Wolfe und sein Team sogar feuern. „Rappel 2.5" haben die Entwickler diese Aktion getauft. Die Einheiten benutzen dazu einfach die Bolzenpistole aus ihrem Arsenal (siehe Bild).

Die Vision hinter **Rainbow 6 Patriots** (neuerdings mit einer 6 im Titel, das alte „Six" wurde gestrichen) ist mindestens so spannend wie erschreckend realistisch: Die Entwickler wollen einen modernen Terrorismus darstellen, der sich nicht mehr um Geiselnahmen und Bombendrohungen schert. Stattdessen geht es einzig darum, eine Botschaft zu senden. Immer und immer wieder, bis sie verstanden wurde, mit brutaler Konsequenz. Der Feind, das ist Herr Müller von gegenüber. Oder Frau Schmidt aus dem dritten Stock. Normale Bürger, die nun gegen das System aufbegehren und zu Guerilla-Taktiken greifen. „True Patriots" nennt sich die Vereinigung im Taktik-Shooter. Patrioten also, heimatliebende Menschen, die in die Radikalität abgedriftet sind.

Religiöse Fanatiker wollten die Entwickler übrigens nicht ins Spiel bringen, das Thema ist zu heikel. Ihre Religion ist der Patriotismus, was dem Realismus des Szenarios allerdings keinen Abbruch tut. Die Ziele der wahren Patrioten sind klar: Sie haben das Vertrauen in die ihrer Meinung nach korrupte Regierung verloren und wollen mit Gewalt den Umsturz erzielen. Sie haben keinerlei Skrupel, ihre Ziele zu erreichen.

Um sich der neuen Bedrohung dieses nahezu unsichtbaren Feindes zu stellen, so erklären uns die Entwickler, muss sich auch das Rainbow-6-Team weiterentwickeln. So hat man mal eben eine neue Truppe erschaffen und ignoriert alte und bekannte Namen wie Ding Chavez (Teamleiter des ersten **Rainbow Six**-Spiels) und Logan Keller (**Rainbow Six: Vegas**). James Wolfe ist der Anführer der neuen, verbesserten Rainbow-Mannschaft: Das Team soll härter werden, skrupelloser, allzeit bereit, für das Wohl der Menschen eine unangenehme Entscheidung zu treffen. Das klingt zunächst nach typisch amerikanischer Haudrauf-Manier, könnte sich aber als tiefgehende Spielerfahrung entpuppen – wenn die Entwickler Fingerspitzengefühl zeigen.

In ein Beispiel gepackt sieht das so aus: Vor Ihnen steht ein Terrorist, den Auslöser eines Sprengsatzes in der Hand. Sie wissen, wenn der hochgeht, dann sterben Tausende. Der Terrorist versteckt sich geschickt hinter einer Geisel. Ihn zu treffen, ohne das Opfer zu erwischen, ist unmöglich. Was tun Sie also? Erschießen Sie einen Unschuldigen, um viele zu retten? Genau mit solchen Entscheidungen will Sie **Patriots** konfrontieren. Das

DER MENSCHLICHE FEIND

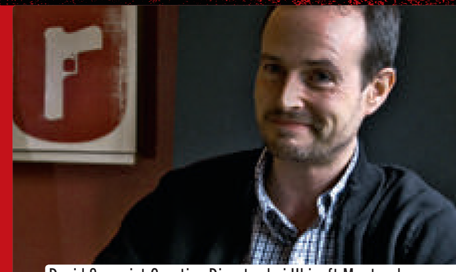
Feinde sind nicht einfach nur Feinde in Ubisofts Shooter. Sie haben Motive und Familie.

Der bärtige Mann links, das ist Glen. Glen ist Terrorist und entführt im Spiel einen braven Hausmann, damit der sich auf dem Times Square in die Luft sprengt. Und doch sehen wir ihn hier als stolzen Vater eines Sohnes. Die Entwickler wollen ihre Bösewichtern tiefgründig darstellen, ihre Motivation und ihre Beweggründe offenlegen. Ein gewagter Schritt. Wenn er gelingt, dann erwartet uns ein eindringliches Spielerlebnis!



Ganz normale Bürger schließen sich in Milizen zusammen, um etwas gegen den Staat zu unternehmen.

„Wir machen keinerlei politische Aussagen"


David Sears ist Creative Director bei Ubisoft Montreal.

PC Games: Viele reale Ereignisse kommen in Teilen auch in eurem Spiel vor. Ist das Zufall oder habt ihr euch bewusst für dieses Szenario entschieden?
Sears: „Unser Spiel ist Fiktion, allerdings wurden wir natürlich von realen Begebenheiten inspiriert, genau wie alle Tom-Clancy-Romane. Das ist ein Teil davon, was unsere Serie ungeschönt, plausibel und realistisch macht. Wir sehen uns an, was in der Welt passiert, und lassen uns davon für unsere Story inspirieren. Also: Ja, wir sind definitiv von realen Ereignissen inspiriert, wir schauen uns Trends an, aber jeder gute Spielentwickler tut das."
PC Games: Euer Szenario klingt spannend, aber auch erschreckend, da es so realistisch ist. Ist es gefährlich, den schmalen Grat zwischen den beiden Emotionen zu verfehlen?
Sears: „Ja, es ist ein schmaler Grat. Wir gehen an die Grenzen der Arten von Storys, die wir in Spielen erzählen können, aber wir achten sehr darauf, diese Grenzen nicht zu überschreiten, da die Leute ja natürlich Spaß haben wollen."
PC Games: In eurem Spiel sind die Gegner Patrioten. Steckt dahinter eine politische Aussage?
Sears: „Nein, es ist nicht wirklich eine politische Aussage, aber zu einer umfangreichen Recherche gehört natürlich auch, einen Blick in die amerikanische Geschichte zu werfen. Und es gibt Muster, die sich wiederholen. Patriotismus und das Streben nach Patriotismus haben einem Land Macht gegeben, wo zuvor keine war, und ihm ermöglicht, sich von einer Kolonialmacht loszureißen. Es ist also eine langjährige Tradition, die man bei vielen Amerikanern wiederfindet, und es lohnt sich wirklich, das in eine Story einzubeziehen. Wir machen keinerlei politische Aussagen. Was wir den Leuten bieten, ist eine alternative Realität ähnlich unserer eigenen. Es ist eine mögliche Zukunft, jeder muss für sich selbst darüber nachdenken, was er von den Ereignissen hält, die er im Spiel sieht."
PC Games: Spieler in die Rolle der Opfer zu stecken ist ziemlich gewagt, oder?
Sears: „Wenn man ein terroristisches Ereignis als machtloser Zivilist erlebt hat und weiß, dass man eine Familie hat, seine liebende Frau gesehen hat, weiß, dass man ein Baby hat, wenn man den amerikanischen Traum bis zum absolut furchtbarsten Tag seines Lebens gelebt hat, wenn dieser Zivilist, mit dem man sich identifiziert hat, den man gespielt hat, sich in Lebensgefahr befindet und stirbt, dann bedeutet das einem etwas. Wenn man sich nicht die Zeit genommen hätte, in die Haut der Zivilisten zu schlüpfen, aus einer anderen Perspektive zu spielen, würde man das einfach nicht so sehr wahrnehmen. Für uns ist es sehr wichtig, dass man die Perspektive jedes Charakters versteht."
PC Games: Die Sicht der Bösewichter zeigt ihr auch sehr eindringlich. Warum die Mühe?
Sears: „Bis jetzt war es in Spielen immer so, dass wir dem Spieler vielleicht nur eine Videosequenz gegeben haben, um ihn die komplette Ausgangslage des Spiels zu erklären, und er hat sie sich angesehen und wieder vergessen. Aber dadurch, dass man sich aktiv mit den Terroristen, den Zivilisten, den Sanitätern und natürlich Rainbow beschäftigt, wäre es unpassend, nicht auch einen Teil der Zeit und Kapazitäten dafür zu verwenden, alle Charaktere zu entwickeln, die wichtig für die Story sind."
PC Games: Könntest du uns noch etwas zu den One-Button-Taktiken erzählen?
Sears: „One-Button-Taktiken machen das Konzept der Taktiken, das auf viele Spieler bisher einschüchternd wirkte, sehr intuitiv. Sie gewähren dem Spieler Einblick in diese Welt der instinktiven Reaktionen und deren Auswirkung. Du könntest das gesamte Spiel damit spielen, indem du Objekte, Feinde oder Ziele einfach anvisierst und mit einem einzigen Knopfdruck deinem Team den Startbefehl erteilst. Aber wenn man extrem exakt sein will und die bestmöglichen und spektakulärsten Ergebnisse haben will, wird man die erweiterten Befehle verwenden müssen. Es war einfach sehr wichtig für uns, das Spiel intuitiver zu gestalten und sicherzustellen, dass das komplexe Interface, das es immer noch gibt, keine Einstiegsbarriere ist."

klingt ungemein spannend, doch der Grat zwischen einem gelungenen und aufwühlenden Spielerlebnis und platter Geschmacklosigkeit ist schmal.

Die Entwickler gehen sogar noch weiter: Denn damit die Feinde ein Gesicht bekommen (siehe Extrakasten auf Seite 25), bedient sich das Spiel eines Tricks aus der Filmindustrie: Statt stur in der Perspektive der Rainbow-Mitglieder zu bleiben, wechselt das Spiel schon mal den Protagonisten. Das kann ein Polizist sein, der als Erster am Ort eines Anschlags ankommt, oder ein Zivilist, der ohne sein Zutun zwischen die Fronten gerät. Oder aber Sie schlüpfen in die Rolle eines Familienvaters, der von Terroristen gezwungen wird, sich auf dem Times Square in New York selbst in die Luft zu sprengen.

Genau diese Szenen zeigt uns David Sears bei unserem Besuch, sie hinterlassen bei jedem Anwesenden eine Gänsehaut. Es ist harter Tobak, den Ubisoft da präsentiert: Aus der Ego-Perspektive erleben wir einen gemütlichen Weihnachtsabend, küssen unsere virtuelle Ehefrau (ein dämlicher Quicktime-Event) und sehen zu, wie sie die Tür öffnet, als es klingelt. Und dann sind da plötzlich diese Männer, schlagen unsere Frau und uns brutal zusammen, zwängen uns in eine Sprengstoffweste. Wir sehen die Angst und das Leid in den Augen der Frau, wissen, dass wir gehorchen müssen, damit sie leben kann. Also steigen wir mit den Gangstern in einen Van und machen uns Richtung New York auf. Auf der Brooklyn-Brücke wird der Wagen von Rainbow 6 gestellt, es kommt zum chaotischen Schusswechsel, bei dem wir in panischen Bewegungen über das Schlachtfeld hetzen. Erst jetzt wechselt die Kamera zur Anti-Terror-Einheit und wir beharken den Bombenträger durch ein Zielfernrohr.

Ubisofts Kniff klappt: Wir sehen keine anonyme Bedrohung, keinen gesichtslosen Bösewicht. Wir wollen diesen armen Kerl retten, wir wissen, dass er nur seine Frau beschützen will. Doch dazu kommt es nicht. Als das Rainbow-Team den Familienvater schließlich erreicht, müssen wir eine brutale Entscheidung treffen. Versuchen wir, die Bombe zu entschärfen, die inzwischen zu ticken begonnen hat, oder gehen wir das Risiko, alle Anwesenden zu töten, nicht ein und werfen den Kerl kurzerhand von der Brücke? Fast schon zynisch wirkt in diesem Moment der Schulbus im Hintergrund, auf dessen Rücksitz Kinder ins Freie starren … Als der Bombenträger schließlich von der Brücke segelt und in einer krachenden Explosion verschwindet, müssen wir hart schlucken. Auf Nachfrage erklärt uns David Sears, dass wir an dieser Stelle auch anders hätten reagieren können. Niemand wird zu der gnadenlosen Vorgehensweise gezwungen, die wir erlebt haben. Wie und ob wir den Familienvater hätten retten können, wollte uns Sears aber nicht verraten.

Abseits moralischer Entscheidungen und realitätsnaher Terrorerfahrung bleibt **Patriots** seinen Taktik-Shooter-Wurzeln treu. Typisch für **Rainbow 6**-Spiele steuern Sie ein Team aus drei Anti-Terror-Spezialisten, geben Befehle, stürmen Räume und stürzen sich in knackige Schießereien. Das in **Rainbow Six Vegas** eingeführte OPA-System (Observe, Plan, Act; auf Deutsch: Beobachten, Planen und Ausführen) ist wieder mit an Bord. Allerdings, so erfahren wir, wurde hier kräftig nachgebessert. Denn in den Vorgängern gab es nur wenige Vorgehensmöglichkeiten, die meist aus Snake-Cam-Benutzen, Markieren und viel Schießen bestanden. Das neue OPA-System will auf der einen Seite noch umfangreicher werden, sich auf der anderen Seite aber auch Einsteigern intuitiv präsentieren. One-Button-Tactics nennen das die Entwickler. Das bedeutet, dass Sie Ihren Teamkameraden mit nur einem Tastendruck komplexe Handlungsabläufe diktieren, die über „Gehe hier in Deckung" oder „Schalte diesen Feind aus" hinausgehen.

Statt wie früher einfach nur Ziele zum Ausschalten vorzugeben (was durchaus immer noch möglich ist), lassen sich nun komplexe Angriffsketten bilden, sodass etwa eine Granate einen vorher bestimmten Gegner trifft, während gleichzeitig bestimmte Schlüsselfiguren ausgeschaltet werden. Die Entwickler haben den Terroristen nun eine Agenda zugewiesen, wodurch sich

In der Gestalt eines Unschuldigen kämpfen Sie, gefangen zwischen den Fronten von Terroristen und Spezialeinheiten, ums Überleben.

diese an bestimmte Ablaufpläne halten, sich zugunsten der Atmosphäre lautstark unterhalten und durch den Raum bewegen. Das müssen Sie beobachten und Ihren Zugriffsplan entsprechend anpassen. So schleichen Sie vielleicht in einem günstigen Moment in einen Raum, weil die Wache sich gerade abwendet, anstatt sich wild ballernd Zugriff zu verschaffen.

Wie komplex das System ist, zeigen uns die Entwickler, indem sie mehrere Male hintereinander einen Raum voller Terroristen stürmen, jedes Mal mit einem anderen Zugriff und einem anderen Ergebnis. Mal beobachten die Anti-Terror-Truppen die Bewegung des Feindes und schlüpfen ungesehen in den Raum, dann wieder helfen gezielte Blend- oder Rauchgranaten. Mal übernimmt der Spieler selbst die Initiative, dann schickt er sein Team vor. Taktisch und gleichzeitig brachial ist die Möglichkeit, Türen einfach einzutreten. Gegner dahinter werden so unsanft überrascht.

Auch die KI hat dazugelernt. Als sich aus der Waffe eines unserer Soldaten aus Versehen ein Schuss löst, geraten die Terroristen in Panik. Anstatt wie früher nun blind in Richtung des Geräusches zu rennen, verschanzen sich die Gangster taktisch klug und sichern Ausgänge und Geiseln, ganz ohne Skript. Woher wir wissen, was die Terroristen in dem Raum treiben, obwohl wir draußen stehen? Nun, das liegt an der Hightech-Ausrüstung der Rainbow-Einheiten, genauer gesagt an etwas, das die Entwickler Augmented Reality nennen, also die computerunterstützte erweiterte Wahrnehmung der Realität. In **Rainbow 6 Patriots** nutzen Sie dieses System, um Gegner durch Wände und Mauern zu erspähen. Diese mächtige Sicht können Sie aber nicht ständig einsetzen. Noch überlegen die Entwickler, wie sie diesen Röntgenblick in der Benutzbarkeit einschränken sollen. Praktisch ist er allemal und ersetzt damit auch die aus den Vorgängern bekannte Snake Cam. Die war den Entwicklern viel zu statisch. Auch sonst sollen Kämpfe dynamischer und spannender ablaufen. In früheren **Rainbow 6**-Spielen, so die Entwickler, hatte der gemeine KI-Terrorist eine durchschnittliche Lebenserwartung von vier Sekunden. Gefechte bestanden nur aus blitzschnellem Ausknipsen von zahlenmäßig überlegenen Gegnern, taktisches Vorgehen beschränkte sich meist auf das Nutzen des Deckungssystems. Deshalb wollen die Entwickler die OPA-Phase nicht nur bei heimlichem Vorgehen ausbauen, auch im Kampf müssen Sie beobachten, planen und agieren.

Beobachten bedeutet zum Beispiel, dass Sie sehr genau darauf

DAS IST UBISOFT MONTREAL

Zu Besuch in Kanada: Hier steht eine der größten Spielefirmen der Welt.

Über 2.100 Angestellte arbeiten in Montreal für Ubisoft. Das Unternehmen ist so groß, dass es ein eigenes Starbucks-Café besitzt. In der Firma entstehen viele von Ubisofts großen Spieleserien wie die **Splinter Cell**-Reihe oder **Assassin's Creed**. Das wohl aufwendigste Projekt war aber die Versoftung von James Camerons **Avatar**. Wegen einer strikten Geheimhaltungspolitik wurden in einem ganzen Flügel des Gebäudes massive Stahltüren eingelassen und die Entwicklung verlief völlig abgeschottet.

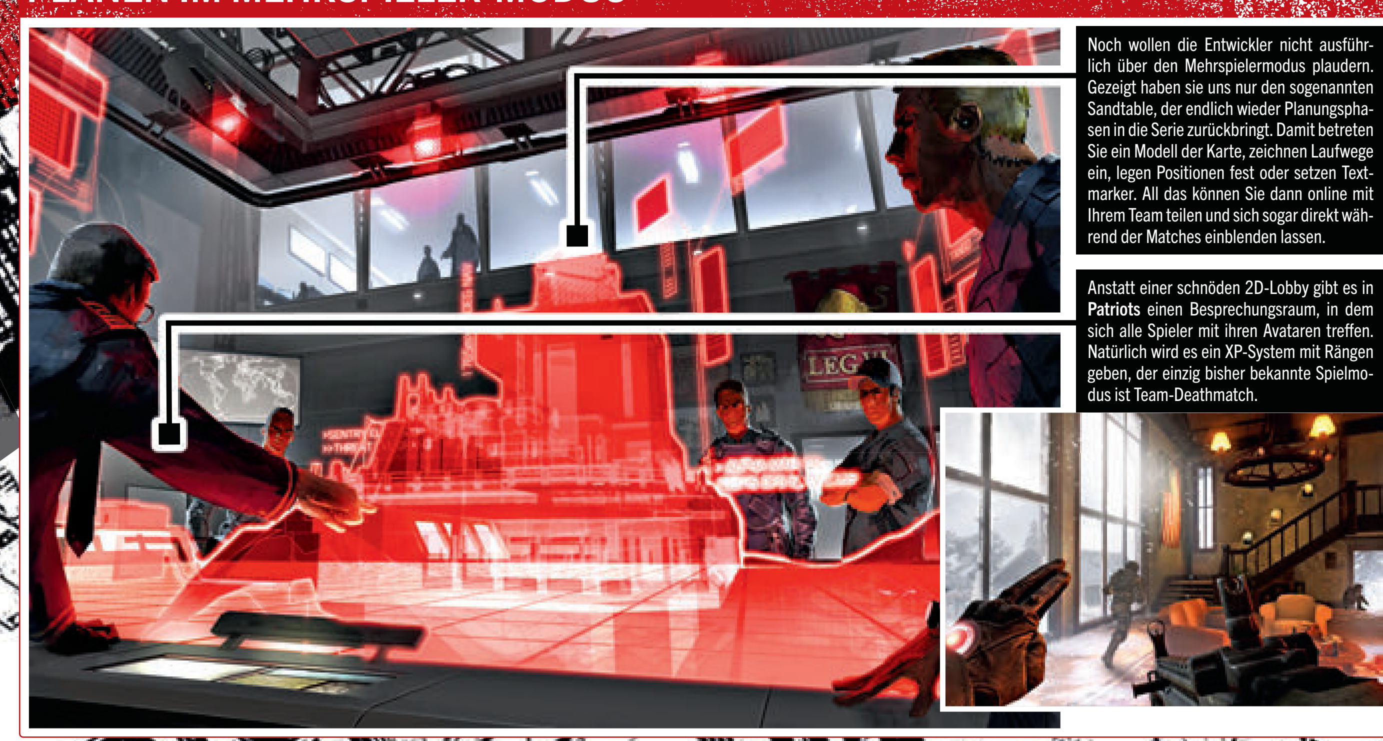


Ubisofts hauseigener Klamottenladen ist ein Traum für Nerds.


In riesigen Großraumbüros sitzen die jeweiligen Teams zusammen.


Die Wände zieren Bilder sämtlicher hier produzierten Spiele.

PLANEN IM MEHRSPIELER-MODUS



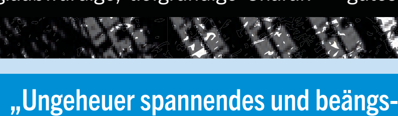
Noch wollen die Entwickler nicht ausführlich über den Mehrspielermodus plaudern. Gezeigt haben sie uns nur den sogenannten Sandtable, der endlich wieder Planungsphasen in die Serie zurückbringt. Damit betreten Sie ein Modell der Karte, zeichnen Laufwege ein, legen Positionen fest oder setzen Textmarker. All das können Sie dann online mit Ihrem Team teilen und sich sogar direkt während der Matches einblenden lassen.

Anstatt einer schnöden 2D-Lobby gibt es in **Patriots** einen Besprechungsraum, in dem sich alle Spieler mit ihren Avataren treffen. Natürlich wird es ein XP-System mit Rängen geben, der einzig bisher bekannte Spielmodus ist Team-Deathmatch.

achten müssen, was Ihre Feinde als Nächstes tun, Ihnen etwa in die Flanke fallen wollen, sich zur besseren Verteidigung zurückziehen oder gar zum direkten Gegenangriff übergehen. Planen bedeutet in diesem Fall, auf die veränderte Bedrohung zu reagieren, etwa indem Sie Ihren Teamkameraden befehlen, mit Unterdrückungsfeuer zu antworten, ihre aktuelle Position zu verteidigen oder das Feuer auf sich zu ziehen. Beim Ausführen geht es dann wieder um taktische Kniffe wie synchronisierte Angriffe, bei denen Sie Ihre Aktionen mit denen Ihrer KI-Kameraden verbinden und so Gegnern selbst in die Flanke fallen oder Ihr Team unterstützen, wenn diese einen Vorstoß wagen. In der Theorie klingen all diese Versprechungen, die Ubisoft Montreal für **Rainbow 6 Patriots** abgibt, richtig gut. Denn gerade die stumpfen Schießereien haben in den Vorgängern gehörig genervt. Wenn die Entwickler es nun schaffen, wieder ein wenig Pepp und taktische Finesse in die Kämpfe zu bringen, dann kann das der Serie nur guttun. Das Lagerhaus-Beispiel, bei dem die Entwickler verschiedenste Vorgehensweisen präsentierten, hinterließ jedenfalls einen richtig guten Eindruck. Noch können wir aber nicht abschätzen, wie sich zum Beispiel die Ein-Knopf-Taktiken auf das Spielerlebnis auswirken und ob sie es vielleicht sogar zu sehr vereinfachen. Sears betonte uns gegenüber, dass sich der Shooter an Einsteiger und Profis gleichermaßen wende. Ein Satz, den wir und sicherlich viele Spieler kennen und fürchten, denn im ungünstigsten Fall bedeutet das, dass allzu viele Komfortfunktionen und Einstiegshilfen das Vergnügen für anspruchsvolle Spieler trüben.

Falls Sie sich übrigens wundern, warum die Rainbow-Einheiten auf vielen Bildern keine Helme tragen und man stattdessen wallendes Haar zu Gesicht bekommt: Das ist Absicht. Denn die Entwickler legen Wert auf glaubwürdige, tiefgründige Charaktere, die ebenso in Szene gesetzt werden wie Gegner und Opfer im Spiel. Dabei sind die in Computerspielen typischen Gesichtsmasken und verdeckende Helme eher hinderlich, Gesichtsanimationen sollen den Helden Leben einhauchen. Echte Spezialeinheiten, so erklärt uns David Sears, tragen eh meist keine richtigen Stahlhelme. Die seien eher hinderlich. Nun, unserer Meinung nach sehen die knallharten Kämpfer so noch reichlich unglaubwürdig aus. Aber das kann sich ja noch ändern. Bis zum Jahr 2013 ist noch Zeit. Neugierig gemacht hat uns dieser erste Besuch bei Ubisoft Montreal aber allemal. Und das ist ein gutes Zeichen. ❑

Serientypisch besteht das Rainbow-Team aus drei Mitgliedern. Sie geben Ihren Kollegen Befehle.





Robert Horn

Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

BESTE WLAN!



Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 90 www.1und1.de

Bildquelle: www.blizzcon.com

Die Blizzcon 2011 wurde standesgemäß von Blizzard-Präsident Mike Morhaime eröffnet.

Die Band L90ETC besteht aus Blizzard-Mitarbeitern. Sänger: Art Director Samwise Didier.

Fans in skurrilen Outfits gehören einfach zur Blizzcon. Schließlich gibt es einen Kostümwettbewerb zu gewinnen!

Blizzcon 2011

Von: Robert Horn

Für viele fast wie Weihnachten: Alljährlich steht die Blizzcon an.

Ende Oktober versammelten sich in Anaheim, Kalifornien, merkwürdige Gestalten. Viele waren angemalt, trugen seltsame Kostüme oder selbst gebastelte Schaumstoffwaffen. Fans und Computerspieler waren allesamt gekommen, weil ein Spielehersteller zur Hausmesse eingeladen hatte. Willkommen auf der Blizzcon 2011!

Traditionell geht es auf der Blizzcon um die drei großen Spiele von Blizzard, **Starcraft 2**, **Diablo 3** und **World of Warcraft**. Allein um diese Titel zu sehen, würden viele Fans schon Eintritt zahlen, doch Blizzard würzte die Veranstaltung zusätzlich mit allerlei zusätzlichen Angeboten wie einem Auftritt der Blizzard-Band L90ETC (das steht für Level 90 Elite Tauren Chieftain), Kostümwettbewerben und Turnieren für Amateure und Profis. Außerdem gab es umfangreiche Fragerunden und Hintergrundinfos zu allen wichtigen Blizzard-Titeln, Anspielstationen von alten und neuen Blizzard-Spielen, Kunstgalerien oder Minispielen. Wer sich Anreise und Eintrittskarte nicht leisten konnte, griff auf einen Live-Stream im Internet zurück. Dort konnte man die wichtigsten Panels und Veranstaltungen am Bildschirm verfolgen. Was bei uns in der Redaktion absurderweise zu einer feuchtfröhlichen Blizzcon-Live-Stream-Party führte ... ja, wir sind Nerds.

Das Highlight der diesjährigen Blizzcon war mit Sicherheit die Ankündigung des vierten Add-ons für **World of Warcraft** mit dem Namen **Mists of Pandaria**. Damit steigen die von Fans schon lange vergötterten Pandaren als spielbare Rasse in das Online-Rollenspiel ein. Näheres dazu erfahren Sie in unserer Vorschau ab Seite 34. Auch zu **Diablo 3** und dem kommenden **Starcraft 2: Heart of the Swarm** haben wir die wichtigsten Infos der Blizzcon für Sie zusammengetragen und berichten darüber auf den nächsten Seiten. ❑

BLIZZARD DOTA

Auf einer riesigen Fläche war Blizzard Dota auf der Blizzcon spielbar:

Besucher der Blizzcon konnten sich an einer Runde **Blizzard Dota** versuchen. Das ursprünglich aus einer Modifikation entstandene Spielprinzip erfreut sich gerade zunehmender Beliebtheit, auch Entwickler Valve arbeitet derzeit an einer eigenen Version. **Blizzard Dota** wird eine offizielle Custom-Map für **Starcraft 2** und voraussichtlich mit **Starcraft 2: Heart of the Swarm** ausgeliefert. Allerdings soll die Karte auch der kostenlosen **Starcraft 2 Starter Edition** beiliegen.



Zu den spielbaren Helden zählen viele Ikonen aus dem **Starcraft**-, **Diablo**- und **Warcraft**-Universum. Links: die **Blizzard-Dota**-Anspielstation auf der Blizzcon.



Die Helden sind schon lange zum Kampf bereit, doch noch ziert sich Blizzard mit einem konkreten Erscheinungsdatum.

Ganz stark: Der Trailer über Azmodan und Leah wird in erweiterter Form im fertigen Spiel zu finden sein.

Diablo 3

Von: Robert Horn

Viel Atmosphäre, dafür wenig neue Infos gab es zu Blizzards Dämonen-Schnetzelei.

Wir hoffen inständig, dass es nicht mehr allzu lange dauert, bis **Diablo 3** im Laden steht. Vom ersten Quartal 2012 ist die Rede, auch wenn uns Blizzard nach wie vor ein konkretes Erscheinungsdatum schuldig ist. Auf der Blizzcon konzentrierten sich die Entwickler weniger auf Erklärungen über Spielinhalte, sondern mehr auf die Hintergrundgeschichte des Monsterschnetzelspiels. Dazu zeigten sie einen beeindruckenden Render-Trailer, der das Aufeinandertreffen von Deckard Cains Adoptivtochter Leah und dem Dämon Azmodan beinhaltet.

Der Herr der Sünde, Azmodan, spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte von **Diablo**. Durch einen Pakt mit Belial, dem Herrn der Lügen, gelang es ihm, die drei großen Übel Diablo, Mephisto und Baal nach Sanktuario zu verbannen. Azmodan und Belial kämpften danach um die Vorherrschaft in der Hölle. Beide einstmals Niederen Übel haben wichtige Rollen in **Diablo 3**, Azmodan, so munkelt man, wird der Endgegner von Akt 3 sein. Der gigantische Dämon führt nämlich eine riesige Invasion dämonischer Horden durch den Arreat-Krater an. Der Krater bildet die Überreste des Berges Arreat, der bei der Vernichtung des Weltensteins durch Erzengel Tyrael zerstört wurde. Das erlebten Spieler in **Diablo 2**.

Dämon Azmodan ist auf der Suche nach dem schwarzen Seelenstein, über dessen Bedeutung man bisher nur mutmaßen kann. Normalerweise dienen Seelensteine im **Diablo**-Universum dazu, Dämonen wie Diablo und Co. einzusperren. Ein schwarzer Vertreter dieser mächtigen Artefakte verheißt also nichts Gutes …

Neben diesen spannenden Hintergrundinformationen sprachen die Entwickler von Blizzard noch auf einigen Panels über **Diablo 3** und gaben etwa Einblicke zu den Crafting-NPCs. Der Schmied etwa kann neben normaler Rüstung auch legendäre und einzigartige Sets herstellen – sofern Spieler entsprechende Rezepte finden, versteht sich. Erwähnenswert außerdem: Fertigkeiten sollen Spieler vielleicht nur noch in der Stadt neu zusammenstellen können. Wie immer gilt hierbei aber: Bei Blizzard ist nichts sicher. Weitere Änderungen kommen bestimmt. ❑

Passend zur Pandarasse versprühen die Gebiete des neuen Add-ons einen fernöstlichen Charme.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Von: Sascha Lohmüller

Das vierte WoW-Add-on entführt Sie ins mittelalterliche China – samt Pandas und Kung-Fu-Mönchen!

Auf der Blizzcon 2005 wurde das erste **WoW**-Add-on **The Burning Crusade** angekündigt, zwei Jahre später präsentierte man der Öffentlichkeit **Wrath of The Lich King** und auch 2009 zauberte man mit **Cataclysm** eine Erweiterung aus dem Blizzard'schen Hut. Dementsprechend waren sich sowohl Statistiker als auch Abergläubige einig: Auf der Blizzcon 2011 muss ein neues Add-on angekündigt werden, schließlich sind wieder zwei Jahre ins Land gezogen. Und sie sollten tatsächlich Recht behalten.

Die mittlerweile vierte Erweiterung hört auf den Namen **Mists of Pandaria** (dt.: Nebel von Pandaria) und entführt den Spieler auf eine bisher von Nebel verborgene Insel, die passenderweise den Namen Pandaria trägt. Hier haust nämlich ein asiatisch angehauchtes Völkchen von humanoiden Pandabären, Pandaren genannt. Und ebendiese schwarz-weißen Fellknäuel bringen gleich die erste bahnbrechende Neuerung im **WoW**-Universum mit sich: Sowohl Horde als auch Allianz haben Zugang zur Pandaren-Rasse. Bislang wurden die zwei Fraktionen strikt getrennt, nun werden sich alle Spieler bis Stufe 10 ein Startgebiet teilen, bevor sie sich für eine Seite entscheiden müssen.

Doch nicht nur aufseiten der neuen Rasse dürfen Sie sich in Zukunft austoben. Mit dem Add-on wird zudem die Auswahl der Charakterklassen ausgebaut. Zu Druide, Krieger, Priester und Co. gesellt sich fortan der Mönch. Dessen drei Talentbäume decken dabei alle drei Spielweisen in **WoW** ab. Sprich: Der Mönch ist sowohl Schadensausteiler, Heiler als auch Tank, eben je nach persönlicher Vorliebe. Spielerisch soll sich der ledertragende Nahkämpfer zudem sehr von den bisher bekannten Klassen unterscheiden. So stehen Sie etwa als heilender Mönch an vorderster Front und mischen im Nahkampf mit. Auch soll der Mönch über keinerlei automatische Attacken verfügen, sondern nur über auslösbare Fertigkeiten. Die Entwickler wollen


Trotz ihrer doch recht pummeligen Statur sind die Pandaren versierte Martial-Arts-Kämpfer.


Auch die Architektur von Pandaria orientiert sich am mittelalterlichen China – erfrischend anders!


Bezüglich der Pandaren-Reittiere gab es noch keine Äußerungen. Diese Ochsen-Bisons könnten wir uns aber gut vorstellen.


Der Kranich ist nicht nur eine Kung-Fu-Figur, sondern scheinbar auch ein Gegner in Pandaria.


Im Vergleich zu den ursprünglichen Rassen sind Pandaren geradezu unverschämt hübsch animiert.

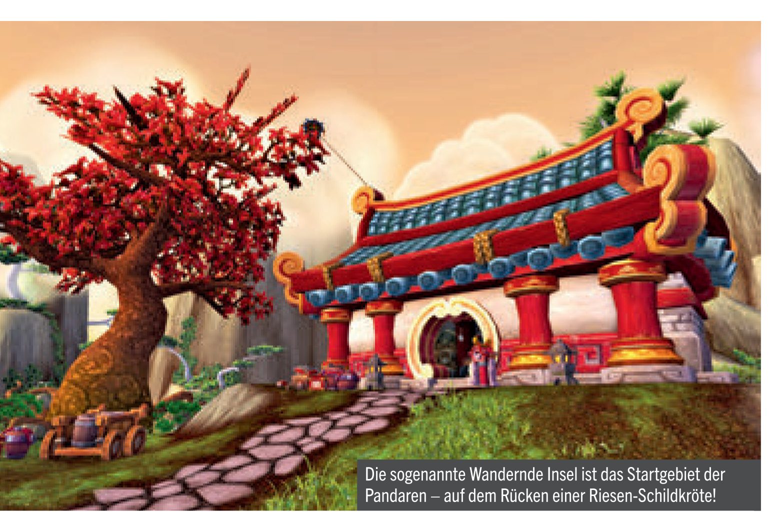
auf diese Art und Weise den hektischen Martial-Arts-Stil des Mönchs herausstellen.

Auch andere Klassen müssen sich auf grundlegende Änderungen einstellen, denn das Talentsystem wird komplett überarbeitet. Bisher verteilen Sie maximal 41 Talentpunkte relativ frei auf drei Talentbäume. Relativ deswegen, weil es gerade für Schlachtzügler oftmals nur eine optimale Punkteverteilung gibt. Mit **Mists of Pandaria** erhalten Sie die grundlegenden Fähigkeiten Ihrer Klasse automatisch. Zusätzlich suchen Sie sich alle 15 Stufen eine von drei unterstützenden oder situativen Fähigkeiten aus. Blizzard will so eine höhere Individualität bei den Spielern erreichen. Ob das in der Praxis funktioniert, muss sich erst noch zeigen.

Damit jedoch nicht nur Pandas und Mönche genug zu tun haben, wird die Maximalstufe von 85 auf 90 angehoben. Entsprechend besuchen Sie neue Gebiete, Dungeons, Schlachtfelder und Raids. Wer all diesen Dingen nichts abgewinnen kann, ist momentan in **World of Warcraft** beschäftigungslos. Auch das ändert sich jedoch mit **Mists of Pandaria**. Zur Auswahl der Freizeitbeschäftigungen gesellen sich nämlich drei komplett neue Features.

Beispielsweise lassen sich dann Instanzen in einer Herausforderungsvariante spielen. Dort wird der Ausrüstungslevel aller Spieler gleichgesetzt, sodass es nur noch auf die Spielweise ankommt. Als Belohnung gibt es Medaillen und optische Spielereien für Ihren Charakter. Ebenfalls neu: Wie in **Pokémon** und Co. können Sie Ihre Haustiere in **Mists of Pandaria** trainieren und in Dreier-Teams gegen andere Haustiere antreten lassen. Zu guter Letzt gibt es noch Mini-Events, sogenannte Szenarios. Diese Instanz-Häppchen für kleinere Spielergruppen finden Sie künftig überall in der Welt verteilt. Da die Szenarios eher auf schnelles Spiel ausgelegt sind, brauchen Sie hier keine klassische Gruppe mit Heiler und Tank, sondern können sich auch mit einer Handvoll anderer Schadensausteiler die Zeit vertreiben. Eine schicke Idee – vielleicht wirkt die alte Welt dadurch nicht mehr so ausgestorben.

Was die Hintergrundgeschichte anbelangt, wollte Blizzard noch nicht allzu viel verraten. Bis auf eine Ausnahme: Nach Illidan, dem Lich-König und Todesschwinge in den ersten drei Add-ons steht diesmal nicht ein fieser Bösewicht im Zentrum der Story, sondern der spätestens seit **Cataclysm** wieder aufkeimende Konflikt zwischen Allianz und Horde. Ob das letztendlich über PvE- oder PvP-Inhalte transportiert werden soll, bleibt abzuwarten. ❑


Die sogenannte Wandernde Insel ist das Startgebiet der Pandaren – auf dem Rücken einer Riesen-Schildkröte!



„Viele gute Ideen und endlich kommen die Pandaren!“


Sascha Lohmüller

Seit **Warcraft 3** wünsche ich mir, endlich einmal einen Pandaren in **WoW** verkörpern (oder zumindest sehen) zu dürfen. Und – wie Blizzards Chris Metzen bestätigte – wäre es sogar fast mit **The Burning Crusade** schon so weit gewesen. Dementsprechend wird es langsam Zeit, dass die Fellviecher ihren Weg nach Azeroth finden. Auch die vielen kleinen Zeitvertreibe wie die Szenarios klingen gut und werden die Welt hoffentlich nicht mehr so leer wirken lassen. Das **WoW-Pokémon** hätte ich zwar nicht gebraucht, aber es wird ja auch niemand dazu genötigt. Bezüglich der Allianz-vs-Horde-Story bin ich als alter PvE-Spieler aber noch skeptisch. Mit einem fiesen Obermotz als Feindbild „schlachtzügelt“ es sich eigentlich schicker ...

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard
PUBLISHER: Blizzard
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**


Heart of the Swarm beschäftigt sich mit dem Kampf der Zerg und Kerrigans Rache an Arcturus Mengsk.

Auf den Mehrspielerschlachtfeldern von **Starcraft 2** wird sich mit **Heart of the Swarm** einiges ändern.

Die Fähigkeiten der Zerg-Viper machen sie vielseitig einsetzbar: „Schleier" etwa verringert die Angriffsreichweite feindlicher Bodeneinheiten.

Die Tempest der Protoss ersetzt die Mutterschiffe aus dem ersten Teil und ist besonders gegen feindliche Lufteinheiten effektiv. Sie richtet massiven Flächenschaden an.

Sarah Kerrigan, die ehemalige Königin der Klingen, ist die tragische und stolze Hauptfigur in **Heart of the Swarm**.

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Von: Robert Horn

Große Veränderungen: Blizzard mistet beim Mehrspielermodus aus.

Im Fokus der Entwickler stand auf der Blizzcon vor allem der Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm**. Zwar gab es auch einen netten Renderfilm mit der Heldin des Spiels, Kerrigan, zu sehen, die Infos bezogen sich aber meist auf neue Einheiten oder Balancing-Änderungen für die kompetitiven Mehrspielerschlachten. So werden in **Heart of the Swarm** einige Einheiten des Hauptspiels kurzerhand hinausgeworfen, etwa die Mutterschiffe und Träger der Protoss oder der Overseer der Zerg, dessen Detektorfähigkeit auf die neue Viper-Einheit übertragen wird. Bei allen beschriebenen Neuerungen gilt allerdings: Blizzard schraubt gerne und viel am Balancing herum. Ändern kann sich also noch eine Menge.

Protoss-Spieler bekommen mit der Tempest ein neues Großkampfschiff, das bei feindlichen Lufteinheiten nicht nur massiven Flächenschaden verursacht, sondern auch einen Bodenangriff besitzt. Interessant wird sicherlich der Einsatz des Orakels, einem neuen psionischen Schlachtschiff der Protoss. Es kann zum Beispiel den Abbau von Mineralienfeldern verhindern oder die Produktionsketten feindlicher Gebäude ausspionieren. Der Replikant schließlich transformiert sich in eine feindliche Einheit (etwa einen Zerg-Verseucher) und eröffnet Protoss-Spielern so neue Strategien.

Die Terraner verlieren als einzige Rasse keine Einheiten, dafür wird der Thor grundlegend geändert. In Zukunft steht nur noch eine Thor-Einheit zur Verfügung, ist noch mächtiger und um einiges größer. Neue Einheiten der Terraner sind der Reißwolf (stationärer Flächenschaden) und der Kriegshund (Luftabwehr-Kampfläufer).

Die Zerg erhalten mit der Viper eine neue Flugeinheit, die eine interessante Anziehungs-Fähigkeit besitzt. Der Schwarmwirt dagegen ist nur eingegraben effektiv, wo er fortwährend sogenannte Schrecken erschafft, langsame Nahkampfeinheiten.

Es tut sich also einiges auf dem Mehrspielersektor von **Starcraft 2**. Der genaue Erscheinungstermin bleibt weiter ungenau: 2012, Monat unbekannt. ❑



SERIOUS SAM 3
BFE
NO COVER. ALL MAN.
100% UNCUT
„CROTEAM HAT´S IMMER NOCH DRAUF!“
JOHN WALKER
ROCK PAPER SHOTGUN
AB 18.OKTOBER IM HANDEL!
Schau dir jetzt die Trailer an!
www.serioussam3.de
18
www.pegi.info
USK ab 18
PC DVD ROM
SERIOUS ENGINE 3.5
CROTEAM
DEVOLVER
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com
Serious Sam 3: BFE © 2011 Croteam Ltd. Published and Distributed by dtp entertainment AG. Serious Sam 3, The Serious Sam 3 logo, Serious Engine 3, the Serious Engine 3 logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks and/or registered trademarks of Croteam. All rights reserved.

Die wahnwitzige Flucht vor der Polizei ist eine der Grundsäulen der **GTA**-Spielerfahrung.

Grand Theft Auto 5

Von: Sebastian Stange

Endlich ist es offiziell: Rockstar Games werkelt am nächsten GTA!

Am zweiten November war es endlich so weit: Rockstar Games kündigte den fünften Teil der **Grand Theft Auto**-Reihe offiziell an, und zwar mit einem Trailer, offensichtlich zur Gänze aus Spielszenen zusammengeschnitten. In seinen 85 Sekunden Spielzeit versprüht das Filmchen jede Menge Stimmung, Flair und auch einige Details zur Story.

Ein Gangster wagt den Ruhestand. Er zieht sich zurück ins sonnige Kalifornien, kauft ein Haus, will eine Familie gründen … Natürlich kommt alles anders, der Trailer deutet es mit einer Überfall-Szene bereits an. Konkrete Details bleibt uns Rockstar Games bislang aber schuldig. Zumindest die Frage nach dem zentralen Charakter des neuen **GTA** scheint bereits geklärt, mehr dazu im Extrakasten rechts!

Doch nicht nur die Story eines Ex-Gangsters wird **GTA 5** erzählen, der Titel wird auch wie gewohnt eine bitterböse und zynische Satire sein. Bereits im Trailer werden die Immobilienkrise, der kaputte Arbeitsmarkt, Obdachlosigkeit und Prostituion thematisiert. Im Spiel wird es um das „Streben nach dem allmächtigen Dollar im nachempfundenen Südkalifornien der Gegenwart" gehen. So viel verrät Rockstar bereits in einer knappen Pressemitteilung. Das klingt ein wenig nach Kapitalismuskritik und scheint erstaunlich nah am Puls der Zeit zu sein. Obendrein verspricht man einen „gewagten neuen Ansatz in puncto Open-World-Freiheit, Erzählweise, Missions-basiertes Gameplay und


In dieser Szene erleben wir den Beginn eines Überfalls. **GTA 5** bleibt dem Gangster-Milieu treu!

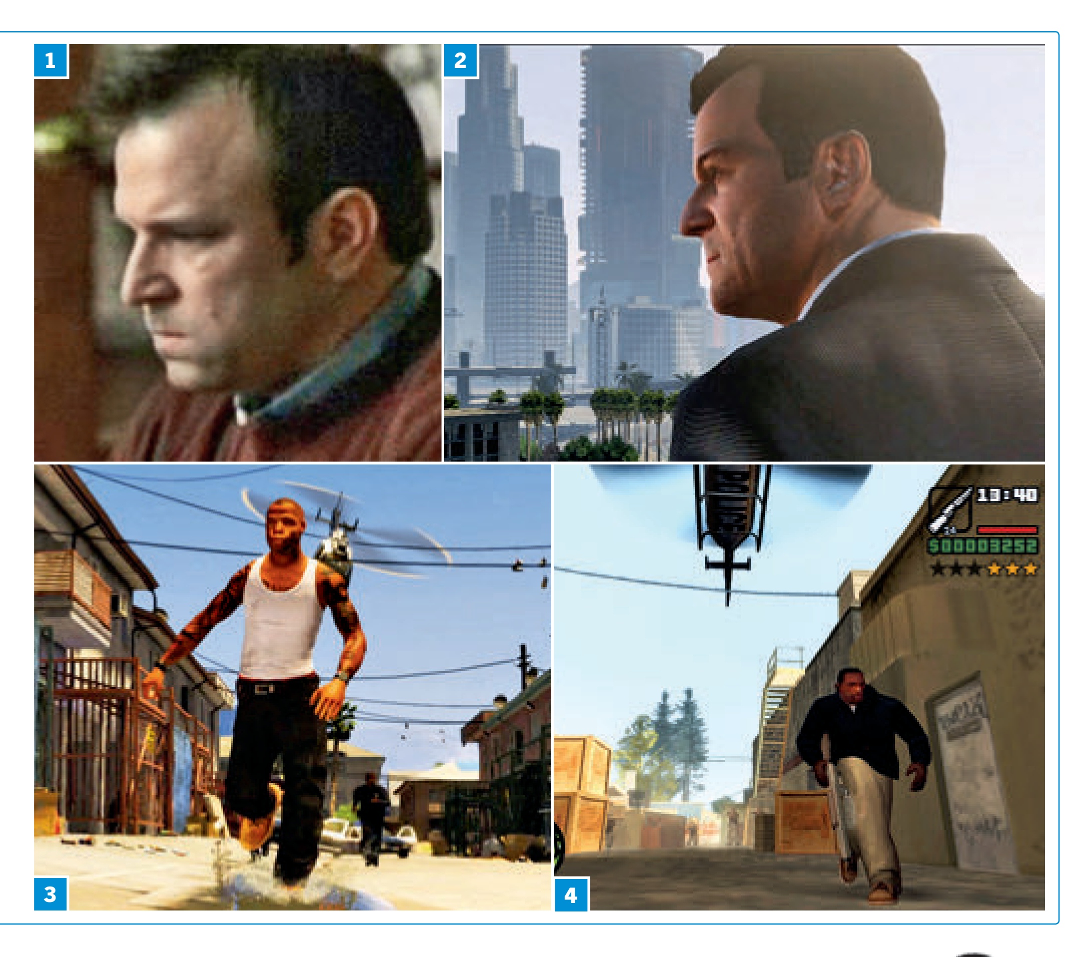


Animationen, Beleuchtung und Detailgrad begeistern. Die Grafik hat seit **GTA 4** große Sprünge gemacht.

PERSONALFRAGEN

Offizielle Details zu Story und Charakteren sind rar. Dennoch konnten wir bereits eine wichtige Figur ausmachen. Aber was gibt es da noch?

Wie gut, dass es das Web 2.0 gibt! Denn die englische Stimme, die den Trailer aus dem Off begleitet, wurde dank Twitter und einer Online-Filmdatenbank schnell einem Schauspieler zugeordnet: Ned Luke. 1 Der 53-Jährige spielte bislang nur kleinere Rollen in TV-Serien, vertont in **Grand Theft Auto 5** aber definitiv eine größere. Schließlich taucht mehrmals im Trailer sein virtuelles Alter Ego auf. 2 Rockstar Games ist bekannt dafür, sich beim Aussehen von Spielfiguren am Antlitz von deren Synchronsprechern zu orientieren. Aber ist der reife Typ auch wirklich der Spielheld? Oder spielen Sie eine andere Figur? Oder gibt es mehrere Helden? Im Trailer sieht man auch andere Charaktere am Steuer von Autos und obendrein sehr prominent einen Gangster auf der Flucht. 3 Kenner der **GTA**-Reihe erkennen in ihm Ähnlichkeiten zu Carl Johnson, den Spielhelden von **GTA: San Andreas.** 4 Ist er das? Wenn ja, welche Rolle wird er spielen? Fragen über Fragen!



Online-Mehrspieler". Diese Punkte klingen gut, lassen sich aber ohne zusätzliche Infos kaum weiter nachvollziehen. Spannend ist die Sache mit der Erzählweise. Werden wir **GTA 5** vielleicht aus der Perspektive verschiedener Charaktere erleben? Zum bunt gemischten Personal des Trailers würde es passen!

In GTA 5 kehren Sie zurück in die Spielwelt von **GTA: San Andreas**. Doch Sie werden sie kaum wiedererkennen. In den sieben Jahren seit dem Erscheinen des Klassikers hat sich die Technik rasant weiterentwickelt. Der imaginäre Bundesstaat San Andreas sieht seinem Realvorbild Kalifornien ähnlicher als je zuvor. In jeder Einstellung des Trailers erkennt man eine unglaubliche Liebe zum Detail – von den Animationen der Charaktere über detailreiche Poster, Schilder und Schaufenster bis hin zum Müll auf den Gehsteigen. Auch wenn uns Rockstar Games bislang nur einen winzigen Vorgeschmack auf **GTA 5** gegeben hat: Hier erwartet uns ein ganz großes Spiel. Garantiert! ❑

„Es sind die vielen kleinen Details, die meine Vorfreude steigern!"



Sebastian Stange

Um diesen Artikel zu schreiben, sah ich den Trailer zum Spiel endlose Male an. Beim ersten Anschauen war ich sehr positiv gestimmt, mochte besonders die filmreifen Kameraeinstellungen und den tollen Erzähler. Nach Dutzenden Wiederholungen sind es aber vor allem der Detailgrad der Spielwelt sowie der feine Rockstar-Humor, die mich begeistern. Da ist auf den Lastern der Post zu lesen „Wir versuchen, nichts zu verlieren" oder auf der Seitentür eines Polizeiwagens steht „Gehorche & Überlebe". Sachen wie diese schüren meine Vorfreude enorm!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Rockstar North
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: Unbekannt

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



Natur- und Offroad-Fans werden sich darüber freuen, dass die Spielwelt auch viel Wildnis bietet.



Diesen Schriftzug kennen Sie bereits aus **GTA: San Andreas.** Vinewood ist Rockstars Hollywood-Nachbau.

Von: Florian Emmerich

The Secret World verzichtet auf Klassenkorsett sowie Level-Aufstiege und will mit Story und starker Atmosphäre überzeugen.



Das Straßenschild zeigt, was Sie in der zombiegeplagten Kleinstadt erwartet.

The Secret World

Ein Online-Rollenspiel ohne Stufenaufstiege? Was haben sich die Entwickler von Funcom (bekannt etwa durch **Age of Conan**) denn dabei gedacht? Eine ganze Menge! Erfahrungspunkte sammelt Ihr Protagonist nämlich trotzdem, während er durch die verschiedenen Zonen unseres Erdballs reist. Jede absolvierte Mission, jeder niedergeknüppelte Gegner spendiert wie gewohnt Erfahrung, auch die typische Fortschrittsleiste fehlt nicht. Doch wenn es bei **World of Warcraft** und Konsorten „ding" macht und Teammitglieder ein herzliches „Gratz!" in den Chat-Kanal schreiben, gibt's bei **The Secret World** nur einen Skillpunkt. Und da es keine Klassen gibt, investieren Sie diesen, in welches Talent auch immer Sie wollen.

Talentbäume sind in Funcoms „geheimer Welt" sogenannte Talentkreise. Im inneren Kreis wählen Sie beispielsweise aus den Feldern Nahkampf, Fernkampf oder Magie. Im Äußeren spezialisieren Sie sich dann etwa auf Sturmgewehre, Pistolen oder Schrotflinten. Die Beschränkung: keine. Sie dürfen also einen magisch begabten Helden basteln, der nebenbei ein Samurai-Schwert schwingt und mit einer AK-47 auf Zombies ballert. In der MMORPG-typischen Schnellzugriffsleiste finden maximal sieben Fähigkeiten Platz, die Sie jederzeit austauschen dürfen.

The Secret World spielt im Hier und Jetzt, keine Elfen, keine Zwerge, keine Drachen – Moment, doch, denn „Drachen" ist der Namen einer der drei Spielerfraktionen: Die Templer, die Illuminaten und besagte Drachen bekämpfen auf unserem schönen Planeten die Mächte der Finsternis und nebenbei sich gegenseitig. Denn alles, was in Mystery- oder Horrorfilmen, Legenden, antiken Mythen oder Märchen bislang auf die Menschheit losgelassen wurde, so versprechen die Entwickler, wird Ihnen auch bei **The Secret World** einen Schauer über den Rücken jagen. Unsere erste Mission als frisch gebackener Templer – brachial mit großem Zweihand-Hammer ausgestattet – führt uns in die nordamerikanische Kleinstadt Kingsmouth. Der erste Kontakt ist ein kauziger Cowboy, der uns – mit Sprachausgabe, denn jeder Charakter im Spiel wird vertont – von einem seltsamen Nebel berichtet, der eines Tages vom Meer in das Städtchen zog. Der sorgte nicht bloß für schlechte Sicht und klamme Klamotten, sondern verwandelte dutzende Bewohner in Zombies. Er empfiehlt uns, Sheriff Bannerman aufzusuchen, die die Bastion der Überlebenden mit einer Handvoll


Die fahle Beleuchtung, die fiesen Feinde und eine tolle Vertonung erzeugen eine tolle Gruselstimmung.


Die **Secret World**-Helden nutzen zahlreiche Waffen und Magie, um düstere Widersacher zu zerlegen.



Dieses Metall-Monster patrouilliert nahe der Altwagenverwertungsanlage von Kingsmouth und ist ein zäher Brocken.

Leuten verteidigt. Also stapfen wir durch die Grusel-Szenerie Richtung Kingsmouth. Auf der Zufahrtsstraße im Wald sehen wir verunglückte Autos, Leichen am Wegesrand, überall Raben und alles im Dämmerlicht, denn der mysteriöse Nebel hängt immer noch drohend über der Landschaft. Die schaurig gute Musikuntermalung trägt ebenfalls viel zur gelungenen Horror-Stimmung bei. Und dann geht's los: Gleich drei Untote stürmen schreiend auf uns zu. Nun zeigt sich, wie zugänglich das Kampfsystem ist. Denn alle Fertigkeiten lassen sich auch während des Laufens verwenden – das ist eher untypisch für Online-Rollenspiele. **The Secret World** verzichtet auch auf eine globale Abklingzeit. Sobald Sie eine Fertigkeit genutzt haben, können Sie umgehend die nächste auslösen. Dadurch wirkt das Spiel sehr actionreich. Überraschung bei der Beute-Schau: Anstatt cooler Kleidung wartet ein sogenanntes Chakra. Dieses Objekt steigert nur die zahlreichen Werte des Charakters, für die Optik sind attributlose Outfits zuständig. Letztere wird es übrigens auch gegen Echtgeld im Itemshop geben.

In der Stadt gibt's Zombie-Film-Stimmung pur. Die Überlebenden haben sich hinter Maschendrahtzaun, Auto-Blockaden und Sandsäcken rund um die Polizeiwache verschanzt, doch die Lage scheint hoffnungslos. Sheriff Bannerman bittet uns um Hilfe – man braucht Munition, Nahrung und Medikamente. Also werfen wir einen Blick ins Telefonbuch, um die entsprechenden Läden auszumachen, und ziehen los ... Welcher Horror in Kingsmouth wartet, was es mit dem geheimnisvollen Nebel auf sich hat und was die anderen acht Zonen des Spiels sind, erkunden Mystery-Freunde ab dem 20. April 2012. ❑

„Grandiose Atmosphäre und ein schnelles Kampfsystem? Das klingt doch gut!“

Florian Emmerich



Mit **The Secret World** könnte Funcom ein echter Überraschungshit gelingen. Die Atmosphäre im zombieverseuchten Dorf ist grandios, die Aufträge sind dank Vollvertonung des Spiels gut inszeniert. Obwohl oft das Besiegen von unzähligen Gegnern ansteht, erlebt man immer mal wieder eine Schnitzeljagd, coole Zwischensequenzen und spannende Mini-Geschichten. Ebenfalls gefällt mir das schnelle Kampfsystem und auch die Charakter-Entwicklungsmöglichkeiten sehen sehr spannend aus. Ob die Thematik des Online-Rollenspiels viele Freunde findet, bleibt jedoch abzuwarten, Fantasy- und Science-Fiction-Szenarien sind bei Spielern meist beliebter. Ich freue mich auf jeden Fall auf **The Secret World**, denn gerade durch seine Andersartigkeit wird das Online-Rollenspiel frischen Wind in ein festgefahrenes Genre bringen. Außerdem warten die Entwickler noch mit der einen oder anderen Überraschung auf, etwa Quests außerhalb (!) des Spiels.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Funcom
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 20. April 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Bosskämpfe finden häufiger statt und sind toll inszeniert. Der Titan rechts wird vor dem Gefecht in einer Zwischensequenz beschworen (kleines Bild).

Risen 2: Dark Waters

Von: Peter Bathge

Beim Probespiel gesichtet: Die Gnome sind zurück!

▶ Für die knuffigen Gnome hat sich Piranha Bytes eine komplexe Kultur und Geschichte ausgedacht.

Darko, darko! Darko balla!“ Entgeistert starren wir auf den Monitor und versuchen zu verstehen, was der kleine, grüne Knilch namens Nuri von unserem Helden will. Nuri ist ein Gnom. Die goldigen Spitzbuben gehörten in **Risen** zu den putzigsten Gegnern, die Ihnen vor das Schwert hüpften. In **Risen 2** stoßen Sie während der 60 Stunden langen Kampagne auf eine ganze Kolonie der Kobolde, deren Residenz – passend zu ihrer Langfinger-Mentalität – „Insel der Diebe“ heißt.

Was Nuri uns in einem der gut animierten Dialoge des Rollenspiel-Nachfolgers zu erklären versucht, ist Folgendes: Er will ein dunkles (darko), rundes (balla) Objekt haben, eine schwarze Perle. Wie die meisten Gnome brabbelt der muntere Geselle in seiner eigenen Sprache vor sich hin. Der namenlose Held, der auf dem Eiland gestrandet ist, versucht in herrlich absurden Dialogen, mit den Eingeborenen zu kommunizieren. Dabei schreckt der Protagonist weder vor Zeichensprache noch besonders laut und langsam gesprochenen Worten oder herzhaften Flüchen zurück. Denn er muss den Gnomen Holzplanken, Lianen und Hemden aus den Rippen leiern – aus den Materialien will ihm ein weiterer Gnom, Jaffar, ein Floß bauen, das ihn von der Insel wegbringen soll.

Sobald das geschafft ist, schließt sich Jaffar dem Helden an. Der Gnom ist einer von mehreren Gefährten, die Sie begleiten und sich in Kämpfe und Dialoge einmischen. Jaffar befindet sich auf der „Großen Reise“, einer rituellen Suche nach dem „auri culci“. Das ist ein Objekt,

Wenn Sie Jaffar als Begleiter wählen, plündert der kleine Kerl gefallene Gegner und liefert die Beute bei Ihnen ab – manches Fundstück behält der Knilch aber für sich.

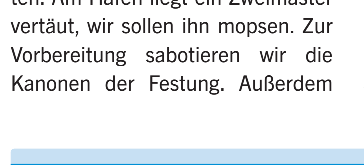
Das süße Äffchen zieht der Held aus seiner Westentasche (kleines Bild) und schickt es durch schmale Öffnungen, um sonst unzugängliche Schatztruhen zu plündern.

von dem Jaffar selbst nicht weiß, wie es aussieht. Dieser Umstand begründet die diebische Natur der Gnome – die Kerle stecken einfach alles ein, was herumliegt – es könnte ja das „auri culci" sein! Der dritte Gnom, dem wir begegnen, hat seine Reise schon hinter sich. Er hört auf den Namen Kaan und versteht die Sprache der Menschen so gut, dass er sogar die Grammatik des Helden korrigiert – zu dessen Leidwesen und zur Belustigung des Spielers.

Die witzigen Verständigungsprobleme mit den Gnomen können Sie übrigens auch vermeiden: Mit der neuen Silberzunge-Fähigkeit stehen in Dialogen zusätzliche Gesprächsoptionen zur Wahl. So kapieren Charaktere mit einer überragenden Linguistikfähigkeit auf Anhieb, was der kleine Nuri ihnen mitteilen will. Die Skills steigern Sie ebenso wie Attribute à la Stärke und Geschicklichkeit bei Lehrmeistern. Oder Sie finden einen der neuen legendären Gegenstände: Dieser spezielle Krimskrams ist stets mit einer kleinen Geschichte verbunden. So lesen Sie etwa in einem Buch von einem berühmten Piraten, dessen Grab auf einem Hügel an der Küste liegt – wenn Sie später dort buddeln, finden Sie das Holzbein des Verstorbenen, das eine Heldenfähigkeit dauerhaft steigert. Apropos Fähigkeiten: Das Magiesystem des Vorgängers samt Runen hat Piranha Bytes über Bord geworfen. Der Teleportzauber wird durch ein Schnellreisesystem per Karte ersetzt, klassische Sprüche wie Feuerbälle gibt es nicht – stattdessen kommt ein thematisch passendes System zum Einsatz. Vielleicht ja Voodoo?

Zum Abschluss des Vor-Ort-Termins geht es nach Puerto Isabella, einem Außenposten der Inquisition. Dunkelhäutige Eingeborene dienen den Invasoren als Träger, bewacht von uniformierten Wachen mit Musketen. Am Hafen liegt ein Zweimaster vertäut, wir sollen ihn mopsen. Zur Vorbereitung sabotieren wir die Kanonen der Festung. Außerdem fehlt uns noch ein Crewmitglied. Der alte Seebär Hawkins wäre perfekt für den Job, sitzt aber im Hungerturm. Um ihn zu befreien, klauen wir entweder dem Gefängniswärter den Schlüssel oder wir hauen die Wachen um – dank überarbeiteten Kampfsystems macht das deutlich mehr Spaß als im Vorgänger. Alternativ sprengen wir mit einer der landeinwärts gerichteten Kanonen ein Loch in den Turm und führen den in den Dschungel geflohenen Gefangenen anschließend seelenruhig an der Torwache vorbei – wir behaupten einfach, dass wir Hawkins in seine Zelle zurückbringen. Mit der nun vollzähligen Crew stechen wir in See – weitere Abenteuer warten. ❑

Die Dialoge zwischen Held und Gnomen sprühen vor Wortwitz und lustigen Missverständnissen.





Peter Bathge

Mit Teil 2 wagt Piranha Bytes einen Schritt aus der Schmuddelecke der deutschen Rollenspiele heraus und schneidet viele alte Zöpfe wie das umständliche Inventar, die behäbigen Animationen und das anspruchslose Kampfsystem ab. Alte Stärken bleiben aber erhalten: Die Charaktere sind immer noch herrlich verschroben, die Dialoge amüsant und deftig zugleich und die Aufträge bieten stets mehrere Lösungsansätze. Auch grafisch befindet sich **Risen 2** auf einem guten Weg: Der Dschungel auf der Insel der Diebe überzeugt mit toller Lichtstimmung sowie schicken Wettereffekten und die Charaktere sind um ein Vielfaches detaillierter als im Vorgänger. Alle Vorzeichen deuten auf ein großartiges Rollenspielerlebnis hin!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Gegen die neuen Flugeinheiten sehen Nahkämpfer ziemlich alt aus. Um die Flattermänner effektiv zu bekämpfen, bedarf es Bogenschützen oder Magie.

King Arthur 2

Von: Viktor Eippert

Wenn Total War einen Fantasy-Bruder hätte, hieße er wahrscheinlich King Arthur 2.

Das erste **King Arthur** erschien Ende 2009 und avancierte völlig unverhofft zu einem echten Strategie-Geheimtipp. Was es so besonders macht? **King Arthur** kombiniert erfolgreich die tiefgründigen Entscheidungen und die Heldenentwicklung eines Rollenspiels mit der Komplexität eines Strategietitels der Marke **Total War**. Umrahmt wird das Ganze von einem Fantasy-Setting rund um den berühmten König Arthus und seine Tafelrunde. Und im Januar 2012 soll die Saga um den Fabelkönig in **King Arthur 2** weiter gehen.

Das Ziel der Entwickler bei **King Arthur 2**: die Stärken des Erstlings weiter ausbauen – ohne sich vom Grundprinzip zu entfernen. Bei einer Präsentation der Prologkampagne konnten wir prüfen, ob sich das Spiel auf dem richtigen Weg befindet. In genanntem Prolog geht es allerdings nicht um König Arthus und seine Tafelrunde (dafür ist die Hauptkampagne gedacht), sondern um den römischen Feldherren Septimus Sulla. Ansonsten ist eigentlich alles identisch, denn auch Septimus hat zum Ziel, die Landkarte unter seinem Banner zu einen. Wie, das ist uns überlassen, denn durch das aus **King Arthur** bekannte Questsystem stellt uns das Spiel ständig vor die Wahl. Ein Beispiel: Bei einer Senatsversammlung soll entschieden werden, wer die Herrschaft über die mächtige Burgstadt Eboracum übernimmt. Vor der eigentlichen Abstimmung haben wir die Möglichkeit, einige der stimmberechtigen Adelsfamilien zu besuchen, um diese auf unsere Seite



Auf der Schlachtkarte verteilte Monumente wie der große Torbogen im Hintergrund statten die Armee ihres Besitzers mit Kampfboni aus.



In den Echtzeitschlachten treten riesige Armeen gegeneinander an. Das bietet in dieser Form sonst nur die **Total War**-Reihe.

DIE STRATEGIEKARTE VON KING ARTHUR 2

Auf der Strategiekarte verwalten wir unser Reich, werben neue Truppen an, erledigen Quests und bewegen unsere Armeen. Das Spielgeschehen in dieser Ansicht läuft wie gehabt Rundenweise ab.

Leuchtende Schriftrollen auf der Karte symbolisieren derzeit verfügbare Quests. Manche wirken sich auf den Verlauf der Kampagne aus, andere dienen dem Zweck, sich Belohnungen zu verdienen. Eines haben alle gemeinsam: Man muss Entscheidungen treffen.



Hier sind alle Einheiten der derzeit ausgewählten Armee abgebildet. Je mehr Schlachten ein Bataillon schlägt, desto erfahrener und kampfstärker wird es. Es lohnt sich also, gut auf die Veteranen aufzupassen und Verluste möglichst zu vermeiden.

Eroberte Städte und Dörfer können ausgebaut und mit Technologien weiter entwickelt werden. Somit steigert man beispielsweise die Einnahmen des eigenen Reiches oder macht bessere Truppentypen zur Ausbildung verfügbar.

zu ziehen oder ihnen unsere Unterstützung anzubieten. Viele der so getroffenen Entscheidungen wirken sich nicht nur auf den Ausgang der jeweiligen Quests aus, sondern auf den gesamten Spielverlauf. Sogar spezielle Zauber oder Truppentypen werden abhängig von unseren Handlungen zugänglich. Präsentiert werden solche Questereignisse erneut nur durch nüchterne Textfenster. In **King Arthur 2** sollen diese laut den Entwicklern allerdings komplett vertont werden, was deutlich zur Atmosphäre beitragen dürfte.

Manche Quests stärken nicht nur die politische Macht unseres Helden, auch Erfahrungspunkte oder Artefakte winken als Belohnung. Helden entwickeln sich wie in einem typischen Rollenspiel mit wachsender Erfahrung weiter und bei einem Stufenaufstieg können neue Fähigkeiten gewählt werden. Die verfügbaren Skills sind dieses Mal in zwei separate Fähigkeitsbäume unterteilt. Einer beherbergt allgemeine Talente, die jedem Helden zur Wahl stehen, während der andere Baum Fähigkeiten birgt, die für den jeweiligen Heroen einzigartig sind. Die gewählten Talente reichen von passiven Boni für die angeführten Armeen bis zu neuen Zaubersprüchen.

Auch bei den Echtzeitschlachten hat sich einiges getan. So wird die Kampftauglichkeit von Truppen in **King Arthur 2** nicht nur vom Terrain, sondern auch vom Wetter beeinflusst. Letzteres können wir mit Heldenzaubern beeinflussen, um so das Schlachtenglück auf unsere Seite zu ziehen. Vorausgesetzt, unser Zauber wird nicht vom – ebenfalls neuen – Magieschild des Gegners absorbiert. Dieser bringt noch mehr taktische Tiefe in die Kämpfe, die während der Präsentation bereits sehr ordentlich wirkten. ❑



„Sinnvolle Neuerungen treffen auf bewährte Stärken. King Arthur 2 hat Potenzial!"

Viktor Eippert

Die Liste an Neuerungen ginge eigentlich noch weiter, doch für den hier zur Verfügung stehenden Platz trifft das leider nicht zu. Aber auch ohne jede Detailverbesserung im Einzelnen zu durchleuchten, macht **King Arthur 2** einen guten Eindruck und hat durchaus das Potenzial, seinen Vorgänger in den Schatten zu stellen. Die vorgestellten Neuerungen ergeben Sinn, die Tiefe und Komplexität des Vorgängers ist deutlich zu erkennen. Ein Problemfeld sehe ich derzeit bei den Belagerungsschlachten. Die wurden zwar insofern verbessert, dass der Verteidiger bei einer Burgbelagerung nun tatsächlich auch eine Burgmauer besitzt. Das Blöde ist nur, dass Truppen ausschließlich durch die Tore hinter die Mauer kommen. Das führt zu massiver Rudelbildung, wodurch quasi jegliche Taktik flöten geht. Den Entwicklern ist dieser Umstand jedoch bewusst und sie werkeln derzeit an dieser Baustelle. Nicht gearbeitet wird hingegen an einem Mehrspieler-Modus. Der bleibt auch in Teil 2 aus!

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Paradox Interactive
ENTWICKLER: Neocore Games
TERMIN: 10. Januar 2012

EINDRUCK **GUT**


Um Maschinen zu bedienen, müssen Sie teils kleine Minispiele absolvieren – diese sind aber stets optional.

Detailreich, hochauflösend, stilvoll: **Deponia** sieht auch ohne 3D-Mätzchen wunderschön aus.

Die handgemalten Zwischensequenzen fügen sich prima in die Gesamtoptik ein.

Deponia

Von: Thorsten Küchler

Klasse Recycling: Daedalic erschafft ein bildhübsches Adventure – und zwar aus Abfall!

Die ganze Spielewelt wird von gigantischen U.S.-Entwicklern beherrscht. Die ganze Spielewelt? Nein! Ein kleines Team widerspenstiger Hamburger leistet immer noch erbitterten Widerstand ... Verzeihen Sie uns diese Asterix-Hommage, aber sie passt einfach zu perfekt: Denn während die Infinity Wards dieser Welt Millionenprojekte aus dem Boden stampfen, hat sich der norddeutsche Entwickler Daedalic so etwas wie ein Monopol auf Adventure-Perlen erarbeitet.

Der nächste Coup des Anti-Massenmarkt-Studios ist **Deponia**. Das Adventure spielt auf dem titelgebenden Müllplaneten: Sie steuern den notorisch erfolglosen Erfinder Rufus, der nur eines möchte – weg von Deponia, hinauf zur schwebenden Stadt Elysium. Von dort stammt nämlich die obligatorische Partnerin des Helden: Goal, so ihr symbolisch aufgeladener Name, ist aber keine einfache Begleiterin – denn sie fällt gerne mal urplötzlich in Ohnmacht. Dementsprechend müssen Sie die holde Dame im Spielverlauf oftmals zurücklassen oder sie beispielsweise mittels eines Krans durch die Gegend transportieren. Die Aktivierung solcher Apparaturen geht zumeist mit einem entsprechenden Minispiel einher, insgesamt zehn davon soll es im finalen Spiel geben. Komfortabel: Alle Geschicklichkeitseinlagen lassen sich auf Wunsch auch überspringen.

Generell gibt sich Deponia sehr komfortabel und spielerfeundlich: Schneller Szenenwechsel per Doppelklick? Drin! Hotspot-Anzeige? Ebenfalls! Ein Inventar, das sich durch Mausrad-Kurbelei fix ins Bild und wieder hinaus schieben lässt? Auch das! Zudem haben die Entwickler wenige Tage vor Entwicklungsende (der Titel wird aktuell nur noch von Bugs befreit) abermals die Steuerung verändert: Musste man zuvor noch mit Klicks der rechten Maustaste durch mögliche Aktionen scrollen, so gibt es nun nur noch zwei Interaktionsmöglichkeiten je Objekt – betrachten (rechte Maustaste) oder verwenden (linke Maustaste).

Die Güte eines Adventures steht und fällt mit der Klasse seiner Rätsel – und genau in diesem Punkt sind wir bei **Deponia** noch etwas vorsichtig. Alle gezeigten Puzzles wirkten zwar logisch und unterhaltsam – ein enorm komplexes oder gar innovatives Rätsel-Beispiel war aber nocht dabei. Wir sind uns jedoch sicher, dass Daedalic seinem Ruf als exzellenter Adventure-Lieferant auch in dieser Hinsicht gerecht wird – schließlich will man ja weiter Widerstand leisten ... ❑


Doktor Gizmo (Mitte) ist eine der verschrobenen Nebenfiguren – er arbeitet als Arzt, Polizist und Feuerwehrmann in Personalunion.

„Hier ist alles Müll – bis auf das Spiel, das ist ein Schmuckstück!“

Thorsten Küchler



Auch wenn ich mir endlich mal wieder ein ernsthaftes, düsteres Adventure wünsche, hat mich **Deponia** sehr fasziniert: Charmante Charaktere, köstliche Dialoge und ein knallbunter, aber dennoch nicht alberner Grafikstil –Daedalics Liebe zum Detail ist wirklich beachtlich. Entscheidend wird jedoch sein, ob sich die Rätselqualität im Verlauf der (laut Hersteller) knapp 12 Spielstunden stetig steigert. Alle bisher gezeigten Kopfnüsse wirkten da noch recht simpel und nach altbekanntem Lucas-Arts-Schema. Die praktische Inventar-Verwaltung und das brandneue Interface zeigen aber, dass die Hamburger Entwickler ihre Hausaufgaben auch in spielerischer Hinsicht gemacht haben.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Daedalic
ENTWICKLER: Daedalic
TERMIN: 17. Januar 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**


Kein Traum: Bewaffnete Männer stürmen Ninas Appartement und verhaften ihren Verlobten Max.



In Max' Büro ist ein Geheimfach versteckt. Die Klimaanlage spielt bei diesem Rätsel eine wichtige Rolle.

Geheimakte 3

Von: Marc Brehme

Die erfolgreiche Abenteuer-Reihe aus Deutschland geht weiter – und wir spielten Probe.

Nina Kalenko und Max Gruber sind den meisten Adventure-Spielern gut bekannt – nicht nur in Deutschland. Die beiden Protagonisten der **Geheimakte**-Reihe haben bereits in zwei Spielen gemeinsam haarsträubende Abenteuer erlebt und sich kennen- und lieben gelernt. In **Geheimakte 3** läuten für die beiden die Hochzeitsglocken.

Was in unserer ersten spielbaren Version des klassischen Point&Click-Adventures zunächst nach einem Happy End zu Spielbeginn aussieht, entpuppt sich als das Gegenteil. Denn erstens kommt es anders und zweitens als man denkt ... Die Trauungszeremonie (nur ein Traum!) gerät zu einem Desaster, in der Kirche bricht Chaos aus, Flammen züngeln, Max verschwindet und Nina traut ihren Augen kaum, als ein mysteriöser Kuttenträger plötzlich durch Feuer und Wände geht. Nun müssen Sie mit Nina aus der brennenden Kirche entkommen.

Dazu rätseln Sie sich in gewohnter Point&Click-Manier durch die Schauplätze, sammeln Gegenstände ein und interagieren mit der Umgebung. Ungewöhnliche Situationen erfordern ungewöhnliche Lösungen. So zweckentfremden wir in der Kirche mal einen Kelch und das Weihwasser als Feuerlöscher, um ein Brett aus einem lodernden Regal zu holen. Und wenn sich der riesige Wandteppich nicht von der Wand lösen lässt, dann beseitigen wir ihn eben auf unorthodoxe Art und Weise. Abfackeln! Fertig, Problem gelöst.

Das folgende Minispielchen, auf einer Statue per Mausklick auf zwei Schaltflächen nach links und rechts zu schaukeln und dann in eine Öffnung in der Mauer zu springen, empfanden wir als nette Idee. Dummerweise gestaltete die dabei hakelige Steuerung diese Sequenz eher nervig. Das muss in der finalen Version des Spiels geschmeidiger werden. Ansonsten hat uns das Rätseln in dieser Vorabversion viel Spaß bereitet.

Nach der Traumsequenz in der Kirche wird Max bei Nina zu Hause unter fadenscheinigen Gründen festgenommen. Nun müssen Sie sich Zugang zu Max' Büro verschaffen, um nach Hinweisen zu suchen, die Licht ins Dunkel dieser angeblichen Festnahme bringen.

Animation Arts selbst legt die Messlatte hoch: Keines der Logik- und Kombinationsrätsel im dritten Serienteil soll aufgesetzt wirken und die Rätselqualität eine neue Stufe erreichen. **Geheimakte 3** fühlt sich bereits in der Vorabversion toll an und ist auf dem richtigen Weg. ❑

Durch abwechselnde rhythmische Mausklicks bringen Sie die Statue zum Wippen und springen schließlich zur Mauer.

„Alte Bekannte, gewohnte Stärken, neue Geschichte. Das wird was!"


Marc Brehme

Charaktere, Stil, Präsentation und Bedienung gleichen den Vorgängern **Geheimakte Tunguska** und **Geheimakte 2: Puritas Cordis**. Natürlich feilt Animation Arts an der Spiel-Engine und nimmt auch technische Verbesserungen vor, die wichtigsten Änderungen sind jedoch die Einbeziehung von Story-Autoren aus Film und Fernsehen, die den Charakteren durch figurtypische Konflikte mehr Tiefe verleihen sollen. Ebenso bringen Zeitsprünge – wie zu Beginn des Spiels ins Jahr 49 vor Christus, in dem Sie in Ägypten mit dem Charakter Menis Ra spielen – frischen Wind in die Serie. Alles deutet darauf hin, dass mit **Geheimakte 3** im kommenden Sommer ein Adventure erscheinen wird, das Anspruch auf die Grenrekrone erhebt.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Animation Arts
TERMIN: Sommer 2012

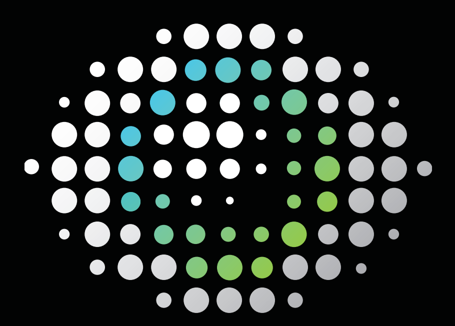
EINDRUCK **SEHR GUT**



Ein Roboter,
der was macht?!

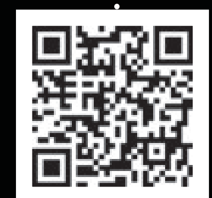


Wenn ich das nur
früher gewusst
hätte...





Und das geht
wirklich?



Das beste
Betriebssystem


An dieser Stelle leiten wir mit dem Schild des Ritters einen Wasserlauf um. Durch die drei Charaktere ergeben sich vielseitige Lösungen für Probleme – besonders im Koop faszinierend.


Diese Giftschlange versperrt den ersten Levelausgang, wir können Sie jedoch nur indirekt bekämpfen.

Trine 2

Von: Christoph Schuster

Geteilte Freude ist doppelte Freude – die 2009er-Indie-Perle kehrt mit mächtig Koop-Dampf unter der Haube zurück!

Die erste Reaktion ist bei jedem gleich: Boah, sieht das toll aus! Bereits das erste **Trine** erzielte diesen Effekt mit seiner verträumten Mischung aus märchenhafter Beleuchtung, 3D-Objekten und einer 2D-Perspektive. Im Nachfolger setzt die finnische Indie-Schmiede Frozenbyte noch einen drauf, die Levels sehen sogar noch besser aus.

Wer sich dann allerdings ins Abenteuer stürzt, bemerkt schnell: Dieses Baby hat nicht nur scharfe Kurven und eine verführerische Ausstrahlung zu bieten, sondern auch eine ganze Menge Köpfchen. Das Gameplay steht auf den drei Säulen Knobeln, Hüpfen und Kämpfen. Sie interagieren mit Objekten in der Spielwelt, um physikbasierte Rätsel zu knacken und Hindernisse zu überwinden. Dazwischen verkloppen Sie hin und wieder zur Auflockerung ein paar Monster.

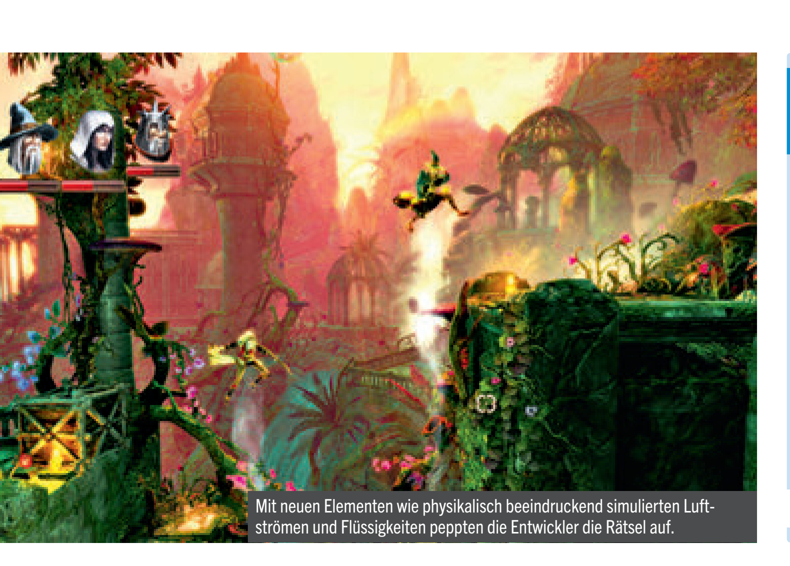
Das Salz in der schmackhaften Platformer-Suppe machen jedoch die drei Charaktere aus, zwischen denen Sie jederzeit wechseln können. Der Ritter Pontius eignet sich vor allem als Kämpfer oder wehrt Projektile und Trümmerteile mit seinem Schild ab. Außerdem besitzt er in Teil 2 von Anfang an seinen Kriegshammer, mit dem er poröse Felswände zum Einsturz bringt, um neue Passagen freizulegen.

Der zerstreute Magier Amadeus beschwört dagegen Kisten oder Brückenteile und lässt Objekte schweben. Im Gegensatz zum Vorgänger besitzt er nun kein Mana mehr, sondern kann unbeschränkt seinen Hokuspokus wirken.

Die Diebin Zoya zu guter Letzt startet gegenüber dem Erstling unverändert ins Abenteuer Nummer 2. So setzt sie Feinden noch immer mit Pfeilen zu und schwingt sich per Enterhaken über Abgründe hinweg.

Die Gameplay-Formel und die zauberhafte Optik funktionieren also ebenso gut wie im Vorgänger. Warum glauben wir aber, dass **Trine 2** diesmal mehr als die 78 % des Debüts abstaubt? Zum einen arbeiten die Entwickler an spielerischen Kritikpunkten: Während im Erstling einzig Skelette auf Sie eindroschen, versprachen die Skandinavier für Teil 2 deutlich mehr Gegnervielfalt. Sogar Bosskämpfe sind mit von der Partie, den Ausgang des ersten Levels bewacht beispielsweise eine giftige, bissige Riesenschlange.

Die wichtigste Neuerung stellt jedoch der verbesserte Koop-Modus dar, der neben lokalen Mehrspielerpartien endlich auch per Online-Verbindung funktioniert. So pfiffig und wundervoll **Trine 2** Solisten umgarnt, seinen ganzen Charme offenbart es erst im gemeinsamen Knobeln und Staunen mit bis zu drei Spielern. ❑


Mit neuen Elementen wie physikalisch beeindruckend simulierten Luftströmen und Flüssigkeiten peppten die Entwickler die Rätsel auf.

„Ein Märchen schickt sich an, Wirklichkeit zu werden."


Christoph Schuster

Trine stand für mich damals für zwei Trends, die ich beide sehr gut fand: Zum einen unterstrich es nach **Braid** und **World of Goo** den Aufbruch in ein neues Zeitalter, in dem kleine, unabhängige Studios über digitale Vertriebswege ihre großen Ideen und kreativen Projekte unters darbende Spielervolk bringen können. Zum anderen stand der Platformer für den mutigen Schritt zurück zum 2D-Gameplay trotz hübscher 3D-Grafik. Beide Entwicklungen hielten seitdem an und bereicherten und befruchteten die Spielelandschaft. Umso mehr freut es mich, dass Frozenbyte nun im zweiten Anlauf scheinbar das überragende Spiel veröffentlicht, das damals schon der erste Teil hätte werden sollen.

GENRE: Jump & Run
PUBLISHER: Dtp Entertainment
ENTWICKLER: Frozenbyte
TERMIN: 9. Dezember 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Die neue Samsung SSD 830:
Schneller. Zuverlässiger. Ein Design, das überzeugt.

512 GB



SSD 830 mit SATA 6 Gb/s

www.samsung.de/ssd

Leistung ohne Kompromisse:

Unsere SSD 830 Serie ermöglicht Ihrem PC einen schnelleren Start, bessere Performance und kürzere Downloads als eine magnetisierbare Festplatte. Denn die neue interne SSD 830 von Samsung durchbricht die Grenzen des bisher Möglichen.
Von außen betrachtet mag er aussehen wie Ihr alter PC – aber innen wird nichts mehr so sein, wie es war.



MZ-7PC256[1]



MZ-7PC256[2]



MZ-7PC512[3]



MZ-7PC256[4]



[1]Chip online, 20.10.2011, Einzeltest der MZ-7PC256, Wertung: 90,7%, Rang 1 von 55 (Stand 14.11.2011); [2]PC Games Hardware, Ausgabe 11/2011, Marktübersicht: SSDs, Wertung MZ-7PC256: 1,66; [3]COM Magazin, Ausgabe 11/2011, Einzeltest der MZ-7PC512, Wertung: 1,0; [4]Tom's hardware, 23.09.2011, Einzeltest der MZ-7PC256

Die einst so prunkvolle Wüstenmetropole hat den Kampf gegen die Naturgewalten verloren – Sandstürme haben Dubai schwer gezeichnet.

Spec Ops: The Line

Von: Jürgen Krauß

Auch wenn dieses Spiel auf Sand gebaut ist: Wir wollen es unbedingt haben!

Das luxuriöse Fünf-Sterne-Hotel The Charles liegt in der Nähe des Münchner Bahnhofs und seine Fassade ist die letzte intakte Häuserfront, die wir für eine lange Zeit sehen werden. 2k Games und Yager luden uns dorthin ein und ließen uns in einer noblen Suite rund eineinhalb Stunden lang **Spec Ops: The Line** erleben – und wir folgten dem Ruf in die bayerische Landeshauptstadt und in ein virtuelles Dubai, das den Kampf gegen die Naturgewalten verloren hat.

Schon das Hauptmenü gibt die Richtung vor: Sand beherrscht die von gleißender Wüstensonne beleuchtete Szenerie, darin sind schemenhaft einige Häuser zu erkennen, teils zerstört, teils verschüttet, doch es ist offensichtlich, dass das früher einmal luxuriöse Bauten gewesen sein müssen. Jetzt wirken sie nur noch alt, vergessen, lebensfeindlich. Im Vordergrund hängt eine Flagge der Vereinigten Staaten von Amerika, jedoch falsch herum – eine Todsünde. Aus den Lautsprechern dröhnt eine verzerrte E-Gitarren-Version der US-Nationalhymne, wir meinen Jimi Hendrix' geniale Riffs zu erkennen, es könnte sich aber auch nur um einen talentierten Nachahmer handeln. Nach einem Druck auf die Start-Taste – ja, man ließ uns mal wieder „nur" an die Xbox-Fassung – und der Wahl des zweiten von vier Schwierigkeitsgraden blicken wir über die Schulter von Captain Martin Walker, der auf dem Schützenplatz eines Helikopters durch die völlig maroden Häuserschluchten der arabischen Metropole fliegt. Wir bestreiten



Schon auf dem Weg nach Dubai geraten Sie mit Einheimischen aneinander. Gespräche mit ihnen (einer Ihrer Begleiter beherrscht Farsi) sind nicht sonderlich fruchtbar.



Leichen mit Säcken über den Köpfen? Im Spiel merken Sie schnell: Hier stimmt etwas absolut nicht!



Aus einer vermeintlichen Rettungsmission wird etwas Persönliches: Protagonist Walker geht die Chose sichtlich an die Nieren.



Gegner, die bei einem Nahkampfangriff zu Boden gehen, erledigen wir mit einer „Execution“ (meist einem harten Schlag oder Tritt ins Gesicht).

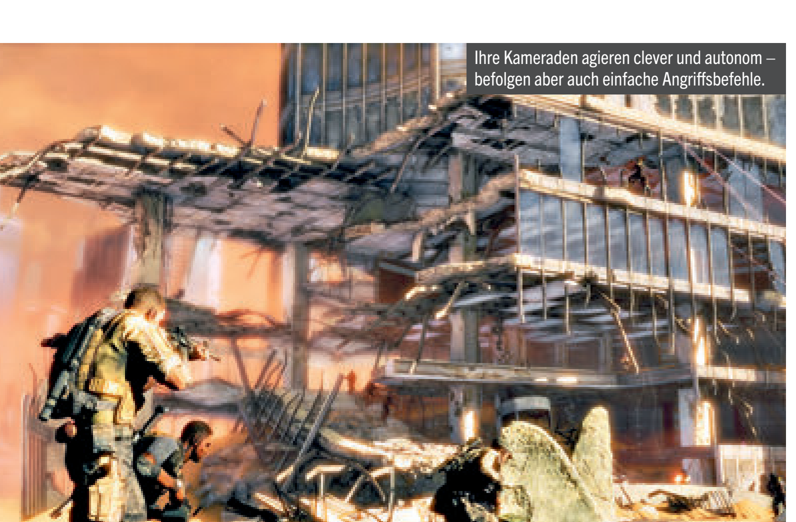


In den Feuergefechten sollten Sie stets in Deckung bleiben – eine „Ansaug“-Mechanik hilft.

einige Scharmützel mit anderen Hubschraubern, doch es ist nicht so ganz klar, ob wir nun tatsächlich auf diese schießen sollen und wer dort überhaupt drinsitzt. Dieses Gefühl der Unwissenheit ist freilich von den Entwicklern beabsichtigt und gibt einen Vorgeschmack auf das, was uns in diesem Spiel bevorsteht: Ein Abenteuer voll von Geheimnissen, Täuschung, menschlichen Abgründen und moralischen Ausnahmesituationen. Als Vorlage für die Handlung diente Joseph Conrads **Herz der Finsternis**, eine Geschichte, in der es zwar offensichtlich um Sklaverei und Kolonialherrschaft geht, die zwischen den Zeilen aber vieles über die Abgründe der menschlichen Seele zu erzählen weiß. Verdammt, ein Sandsturm! Wir stürzen ab!

In einer kurzen Rückblende erfahren wir noch mehr über die Rahmenhandlung: Colonel John Konrad, Anführer des 33. Bataillons und ebenso hoch dekoriert wie von seinen Soldatenkameraden als Held verehrt, setzt sich über Befehle hinweg, um so viele Menschen wie möglich aus dem von mörderischen Sandstürmen bedrohten Dubai zu retten. Dabei reißt nicht nur der Kontakt zu ihm ab, sondern auch das gesamte 33. Bataillon verschwindet von der Bildfläche. Sechs Monate später – die Stürme halten immer noch an und lassen große Teile der Stadt unter der körnigen, gelben Masse verschwinden – erreicht Walker ein Funkspruch von seinem tot geglaubten Helden und es kommt, wie es kommen muss: Er und seine zwei Kameraden Adams und Lugo ziehen los, um in der von der Natur überrollten Stadt nach dem Ursprung der Funkmeldung zu suchen.

In den ersten echten Spielminuten lernen wir die Grundlagen der Steuerung kennen: Das Ganze fühlt sich (logischerweise) sehr Gamepad-orientiert an und auch wenn uns der neben uns sitzende Associate Producer Mark Liebold später erklärt, wir bräuchten uns um die PC-Steuerung keine Sorgen zu machen, stimmt uns so etwas erst einmal skeptisch. Na ja, immerhin funktioniert es mit dem Xbox-Eingabegerät tadellos; in der Perspektive der dritten Person lenken wir Walker, der von einem autonom agierenden Zweimann-Unterstützungskommando begleitet wird, von Deckung zu Deckung und in den Nah- und Fernkampf. Außerdem werfen wir Granaten, setzen am Boden liegende Gegner mit harten Schlägen außer Gefecht und einiges mehr. Unsere Begleiter nehmen sogar einfache Befehle von uns entgegen, auch wenn sich das im Grunde auf ein „Feuert dahin!“ beschränkt. Der Sand ist dabei nicht nur Stilmittel, sondern auch an mehreren Stellen in die Spielmechanik integriert:



Ihre Kameraden agieren clever und autonom – befolgen aber auch einfache Angriffsbefehle.



PC GAMES VOR ORT

Obwohl die Yager Studios ein Berliner Unternehmen sind, lud uns Publisher 2k zum Spielen nach München. So oder so: Die Anreise war angenehm kurz.

Im exklusiven Münchner Fünf-Sterne-Hotel The Charles steckte Publisher 2k uns in eine schicke Suite, versorgte uns mit Kaffee und Wraps und gab uns etwa eineinhalb Stunden, um uns in drei Levels der Xbox-Fassung von **Spec Ops: The Line** auszutoben.



INTERVIEW MIT **MARK LIEBOLD**

„Es gibt nur falsch und noch falscher."

PC Games: Was bedeutet der Titel, **The Line**?
Liebold: „**The Line** ist die Reise von Captain Walker, dem Helden, den der Spieler übernimmt. Es ist eine Reise durch Dubai und eine Gratwanderung auf der Linie zwischen moralisch richtig und notwendig. Das ist der Kern des Spiels: Wo es kein Schwarz und Weiß gibt, sondern nur Grau. Keine richtigen und keine falschen Entscheidungen, nur falsch und noch falscher."


Mark Liebold ist Associate Producer bei Yager

PC Games: Wie würdest du **Spec Ops: The Line** in einem Satz beschreiben?
Liebold: „Es ist ein Third-Person-Cover-Based-Military-Shooter mit Fokus auf einer wirklich erwachsenen und auch ein bisschen provozierenden Story. "

PC Games: Du hast nicht „Taktik-Shooter" gesagt, wobei es Elemente gibt, die in diese Richtung deuten.
Liebold: „Es ist kein Taktik-Shooter im klassischen Sinn, so wie man es von anderen Taktik-Shootern her kennt – da gibt es ja genug. Du kannst sehr taktisch kämpfen, teilweise fordert dich das Spiel dazu auf, aber wir wollen niemanden zwingen. Wenn du lieber einfach drauflos spielst, kannst du das genauso machen. Gleiches gilt für dein Squad: Du kannst es einsetzen, es hilft dir. Du musst aber nicht. Das sind Delta-Operators, die können gut auf sich selbst aufpassen – wenn du ihnen aber ein Ziel vorgibst, folgen sie deinen Befehlen."
PC Games: Bezieht ihr euch wirklich auf Conrads **Herz der Finsternis** oder wird euch das nur nachgesagt?
Liebold: „**Herz der Finsternis**, der Roman, und auch **Apocalypse Now**, das auf dem Roman basiert, waren unsere ersten Inspirationsquellen. Die haben wir genommen, haben drüber nachgedacht und um unsere eigenen Elemente erweitert. **Herz der Finsternis** war definitiv inspirierend, das Spiel ist aber keine Adaption. Es spielt ja auch nicht im Dschungel oder in Vietnam."
PC Games: Dubai ist zwar unverbraucht, aber wird nur eine Stadt als Schauplatz nicht schnell langweilig?
Liebold: „Nein, Dubai ist eine riesige Stadt. Wie Liberty City, das ist ja auch nur eine Stadt, in der man aber eine Menge Spaß haben kann. Dubai ist als Location einzigartig, es ist eine Stadt mitten in der Wüste. Sie strotzt vor Opulenz und Luxus, hat aber auch Schattenseiten. Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Von daher war sie für uns super interessant. Dann packen wir noch eine Menge Sand obendrauf und haben plötzlich einerseits Opulenz und Schönheit und auf der anderen Seite Zerstörung. Das ist ein spannender Kontrast."
PC Games: Habt ihr als deutsches Studio ein anderes Verhältnis zur USK als amerikanische Entwickler?
Liebold: „Durchaus, wir arbeiten ja auch mehr oder weniger direkt mit der USK zusammen; sie war bei uns im Studio, hat sich das Spiel angeguckt und hat gesagt, was sie anders sehen wollen würde. Der ganzen Sache passen wir uns ein bisschen an, aber so wie das Spiel heute aussieht, ist es okay. Auch weil wir von Anfang an ein bisschen drauf geachtet haben. Wir als deutsches Studio wollen natürlich, dass das Spiel in Deutschland so erscheint, wie wir uns das vorstellen – ungeschnitten. Das ist uns wichtig, aber gleichzeitig wollen wir natürlich auch, dass das Spiel so wird, wie es sein soll. Wir wollen Gewalt ja nicht glorifizieren oder beschönigen, ganz im Gegenteil: Es soll abschrecken. Da muss man die Balance finden. Das haben wir gut geschafft, denke ich."

Granaten wirbeln Sand auf und rauben den Feinden dadurch für einige Momente die Sicht. Hin und wieder gelangen Sie zudem an Stellen, wo sich Sand in einem Behälter angesammelt hat. Viel Sand. In einem Behälter, der teilweise aus fragilem Glas besteht. Und meist stehen direkt unter diesem Behälter ein paar Gegner. Sie können sich also sicher denken, was das bedeutet.

Schön auch: In Momenten wie diesen, wenn wir mit ein paar gezielten Schüssen eine Glasscheibe zerbersten und dadurch riesige Sandmassen auf den Feind herabregnen lassen, verlangsamt sich das Geschehen für einen Augenblick – es ist keine echte Zeitlupe, eher ein langgezogener Wooooaaah-Moment, gerade lange genug, um das Geschehen kurz bestaunen zu können. Vermutlich nervt dieser Effekt früher oder später, tritt er doch auch bei gelungenen Kopftreffern und anderen Gelegenheiten in Erscheinung, für den Moment finden wir ihn aber ganz unterhaltsam. Fast so unterhaltsam wie einen regelmäßig, aber sehr subtil und dezent eingesetzten Kameratrick: Yager nutzt hier und da – meist, wenn der Held das Dach eines Hochauses erklimmt und seinen Blick in die Ferne schweifen lässt – den aus Hitchcock-Filmen bekannten Dolly-Zoom, auch Vertigo-Effekt genannt. Durch eine gleichzeitige und gleichmäßige Entfernung der Kamera vom Objekt und einen Zoom auf das Objekt scheint sich der Vordergrund nicht zu verändern, während die Größe und Ausdehnung des Hintergrunds variiert. Solche feinen Details machen **Spec Ops** zu etwas Besonderem, zu etwas Durchdachtem, zu etwas, bei dem wir uns nach den anderthalb Stunden Anspielen gewünscht hätten, noch bleiben und weitermachen zu dürfen.

Durchdacht ist übrigens ein gutes Stichwort: Wie auch in anderen Spielen prügelt man hier im Laufe des Abenteuers immer wieder mit der Moralkeule auf uns ein – nur eben in einer vergleichsweise durchdachten Form. Statt gut oder böse als Ja-oder-nein-Alternative sind die zu treffenden Entscheidungen sehr viel komplizierter – und laufen am Ende auch auf unterschiedliche Spielausgänge hinaus. Ein Beispiel: Als wir Konrad finden und erfahren, dass er sich – mit dem 33. Bataillon als Leibgarde – zum Herrscher der Stadt aufgeschwungen hat und über die Überlebenden richtet, stellt er uns vor eine Entscheidung. Er setzt uns zwei Männer vor: Einer hat Wasser gestohlen – ein schweres Vergehen in einer Wüstenstadt wie Dubai –, der andere hat als Strafe für

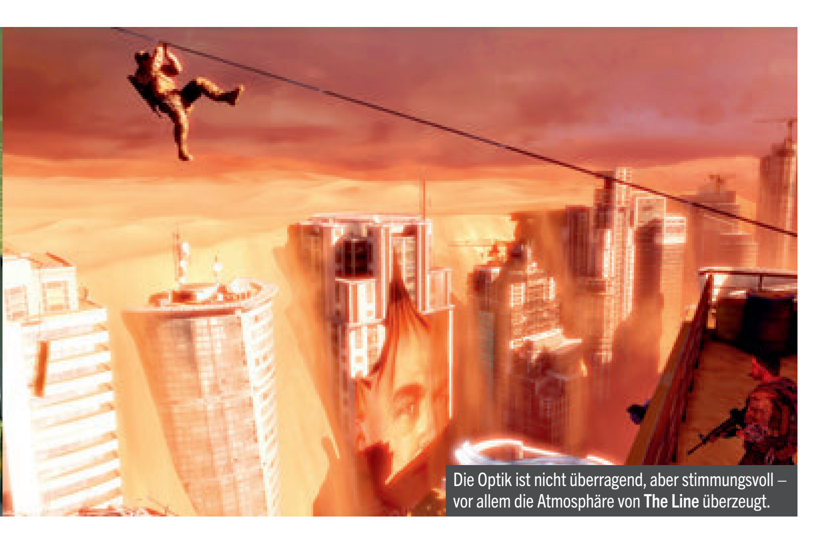

Gefechte in Sandstürmen sind spektakulär – obwohl die Sichtweite im Zentimeterbereich liegt.


The Line gibt Ihnen ausreichend Zeit und Gelegenheit, über Ihre eigenen Moralvorstellungen nachzudenken.

Die Feuergefechte fühlen sich (zumindest auf der Konsole) ausgewogen, fordernd und fair an.

den H_2O-Klau die unschuldige Familie des Übeltäters hingerichtet, eine sehr grausame und übertriebene Reaktion. Wir müssen nun entscheiden, welches Verbrechen schwerer wiegt und wer von den beiden für seine Tat den Tod verdient. Da gibt es kein schwarz oder weiß, sondern nur schwarz, noch viel schwärzer und vielleicht – so deutet es Mark Liebold zumindest an – so etwas ähnliches wie weiß. Sollte Yager diesen Grad an moralischer Fragwürdigkeit, die nicht ohne eine gehörige Portion menschlichen Wahnsinn auskommt, in einer derart fesselnden Weise über das gesamte Spiel hinweg aufrechterhalten können, so wäre das ebenso bemerkenswert wie großartig und **Spec Ops** dann fast schon in einem Atemzug mit dem nicht nur in dieser Hinsicht wegweisenden **Bioshock** zu nennen.

Technisch braucht sich das mittlerweile neunte **Spec Ops** nicht zu verstecken, auch wenn sich jeder Shooter in der nächsten Zeit an den Qualitäten eines **Battlefield 3** wird messen lassen müssen … und dagegen zwangsläufig alt aussieht. Die Optik ist insgesamt also nicht herausragend, sondern „nur“ okay, und tritt gerne zugunsten einer atmosphärischen Inszenierung in den Hintergrund. Der Produzent verrät uns, dass jeder Spielabschnitt mit der Prämisse entwickelt wurde, anders auszusehen als der Rest. Tatsächlich können wir das bestätigen: Da gibt es Schießereien in Sandstürmen, wo wir kaum die eigene Hand vor den Augen sehen, Gefechte auf Hochausdächern, wo die Sicht nur durch ein starkes Hitzeflimmern eingeschränkt ist, Ausflüge auf den unheimlich finsteren Grund versunkener Stadtteile, Streifzüge durch das Innere verschütteter Hotels und, und, und. Über weite Strecken begleitet Sie dabei der Radioman, ein DJ, der für Konrad Befehle in den Äther schickt, der Sie aber gerne auch mal über die in der Stadt verteilten Lautsprecher verhöhnt oder mit Musik berieselt. Ein Schusswechsel in einem ehemals noblen arabischen Nachtklub zu den Klängen von „Hush“ – wahrscheinlich in der Version von Deep Purple – hat seinen ganz eigenen Charme. Überhaupt stimmt der Mix aus eigens angefertigter Klang-Untermalung und Musikstücken bekannter Interpreten – auch wenn über den Umfang und Inhalt des Soundtracks derzeit noch geschwiegen wird. Alles, was wir von **The Line** bisher gesehen und gehört haben, bringt uns zu dem Schluss: Das wird vielleicht nicht der ganz große Blockbuster, in jedem Fall aber ein sympathisches Spiel! ❑



Die Optik ist nicht überragend, aber stimmungsvoll – vor allem die Atmosphäre von **The Line** überzeugt.

„Von den Yager Studios lass ich mich gerne in die Wüste schicken!“

Jürgen Krauß



Spec Ops mag vielleicht nicht die ruhmreichste aller Spieleserien sein, aber Yager, die sich erstmals dieser Reihe widmen, traue ich durchaus zu, mit **The Line** einen Treffer zu landen. Viele Sympathiepunkte gibt's von mir vorab schon mal für das unverbrauchte, kontrastreiche Setting, die fiese Geschichte über die Abgründe der menschlichen Seele und die rockige Musikbegleitung – Schießereien machen mit elektrischen Gitarren im Hintergrund einfach viel mehr Laune! Während ich auf der Konsole am liebsten direkt weitergespielt hätte, muss sich außerdem die PC-Umsetzung erst beweisen, allein die von den Entwicklern in Aussicht gestellten höher aufgelösten Texturen reichen mir da nicht!

GENRE: Action
PUBLISHER: 2k Games
ENTWICKLER: Yager Studios
TERMIN: Frühjahr 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

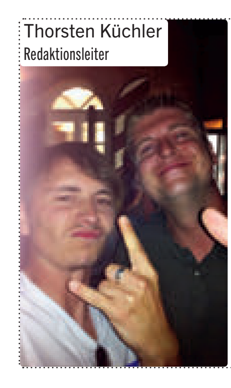
TEST 12/11

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Verbringt einen elefantösen Urlaub in Asien:
Zwischen der Fürther Redaktion und dem Süden Indiens liegen nicht nur viele Tausend Flugkilometer, sondern auch ein Temperaturunterschied von satten 33 Grad.
Freut sich dennoch sehr auf die Rückkehr nach Deutschland:
Adventszeit, Weihnachten, Schnee und jede Menge nachzuholender Spiele – von **Modern Warfare 3** über **Assassin's Creed: Revelations** bis **Skyrim**.



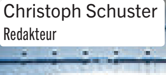
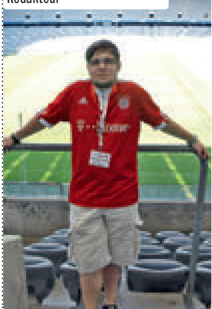
Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Testet an dieser Stelle ausnahmsweise Musik
1. Die neue Nickelback-Scheibe: Leider nicht so genial wie das letzte Album, dafür aber wieder mit ein paar perfekten Schnulzen – ich steh drauf.
Testet noch mehr Musik
2. Slashs aktuelle Live-Blu-ray: Absolut famoser Rock – alte Knaller von Guns N' Roses neu eingesungen von Myles Kennedy, dem besten Sänger der Welt. Alleine „Civil War" ist das Geld für dieses Werk wert.



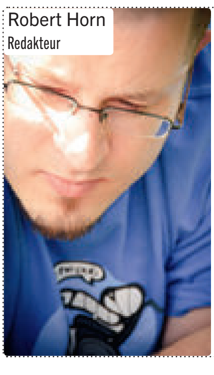
Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter

Wartet lieber noch bis zum Weihnachtsurlaub, um Skyrim zu spielen:
Dann ist genug Zeit für das dann hoffentlich bugfreie Rollenspielmonstrum.
Ist innerhalb weniger Tage zweimal geblitzt worden:
Ob da EA wegen des nervenaufreibenden Tests von **The Run** eine Mitschuld trifft?
Hat dank eines Kollegen die Serie IT Crowd entdeckt:
Großartige Nerd-Unterhaltung aus England, die sich vor **Big Bang Theory** nicht verstecken muss.

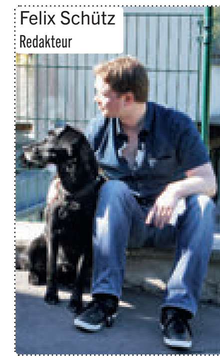
Christoph Schuster
Redakteur

Vertritt an dieser Stelle:
ausnahmsweise den geschätzten Kollegen Weiß.
Resigniert vor der Spieleflut:
Die Titel stapeln sich, ich weiß gar nicht, was ich zuerst spielen soll. Deshalb bleibt der PC ganz aus, stattdessen gibt's Bücher, Filme und Brettspiele mit Freunden!
Hat eine neue Lieblingsserie:
Sons of Anarchy – starke Kombi aus harter Bikergang und großer Melancholie, quasi wie für mich gemacht!
Erfreut sich aktuell an:
den tollen Spielen seines FCB.



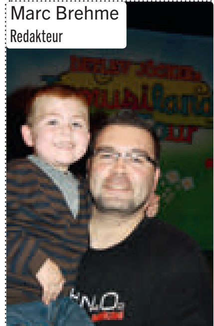
Robert Horn
Redakteur

Mampfte Shooter-Fastfood:
Modern Warfare 3 installiert, durchgespielt, verdaut, vergessen. Geradezu langweilig war's. Lag bestimmt an mir.
Sieht den Berg vor sich:
Skyrim wartet. Bisher habe ich nur wenige Schritte darin gemacht. aber die waren sensationell. Das wird ein langer Winter.
Verbringt die Abende:
an der kaspischen Grenze, die Aussicht genießen. Aus der Kanzel eines Kampfhubschraubers. Danke, **Battlefield 3**.



Felix Schütz
Redakteur

Hatte Urlaub und spielte:
Rage, **Modern Warfare 3**, **Singularity**, **Harveys Neue Augen**, **Dungeon Keeper 2**, **Diablo** und ein Actionspiel durch. **Battlefield 3** komplett ignoriert, dafür lieber **Lands of Lore 2** installiert.
Dankt seiner Freundin:
dass sie ihn trotz **Skyrim** (120 Stunden) noch nicht in die Wüste geschickt hat.
Spielt nun die Nachzügler:
Assassin's Creed Revelations, **L.A. Noire**, **Anno 2070**, **Uncharted 3** (PS3) und **Rayman Origins** (Xbox 360)



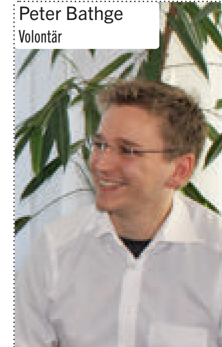
Marc Brehme
Redakteur

Ertrug tapfer:
ein Detlev-Jöcker-Kinderkonzert (Tamusiland-Tour 2011) in Bamberg – gemeinsam mit seinem Sohn und etwa 60 anderen Kindern und deren mitgeschleiften Eltern.
Verbringt jede freie Minute:
in **Skyrim** (PC) und wurde bereits in den ersten Tagen – wie erwartet – von einer Modflut geradezu überrollt. Toll!
Spielt außerdem:
WWE 12 und **GTA 4: The Ballad of Gay Tony**. Aber diesen Monat nur auf Xbox 360, weil seine PS3 abgeraucht ist.



Viktor Eippert
Volontär

Wurde positiv überrascht:
vom Endzeit-Shooter **Metro 2033**. Das Ding sieht hammermäßig aus, erzeugt eine beklemmende Atmosphäre und war jede Minute wert!
Spielte außerdem:
Rage, **Edna bricht aus**, **Orcs Must Die!** und **The Binding of Isaac**.
Kann sich nicht entscheiden:
Soll ich mit **Batman: Arkham City** in die Nacht eintauchen, die Zukunft in **Anno 2070** nach meiner Vorstellung formen oder doch nach Himmelsrand aufbrechen?



Peter Bathge
Volontär

Hat die Konsolen gefüttert:
Mit **Gears of War 3** (Xbox 360) und **Zelda: The Wind Waker** (GameCube).
Hat auch auf PC gespielt:
Unreal 1+2 (zum ersten Mal, ohne Witz!), **Renegade Ops**, **Deus Ex: The Missing Link**, **From Dust**, **Risen**, **Batman: Arkham Asylum** (dieses Mal mit allen Riddler-Tonbändern) und **Call of Duty: Modern Warfare 3**.
Hat fürs Erste genug von:
Anno 2070. Über 40 Seiten Berichterstattung im Jahr 2011 – es reicht!



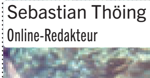

Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Spielt:
Modern Warfare 3, **Batman: Arkham City**, **Skyrim** und **Rayman Origins (Xbox 360)**.
Sah:
Mit Begeisterung das 3:0 der Nationalmannschaft gegen die Niederlande: Meine Erwartungshaltung für die EM 2012 ist gestiegen!
Dankt:
Seinem Vater einfach mal pauschal für alles, zum Aufzählen ist kein Platz. ;-)
Wünscht:
einem Freund nur das Beste für den Cache seines Lebens.




Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Siedelt:
mit wechselndem Erfolg, aber wachsender Begeisterung in **Reborn Horizon**.
Hortet:
Filme, Spiele und Essen, um die Weihnachtsfeiertage heil zu überstehen und nicht das Haus verlassen zu müssen.
Droht:
jedem, der meint, ihm während dieser Tage einen Besuch abstatten zu müssen.
Sammelt:
alte Whisky- und Weinfässer, weil sie prima Holz für den Räucherofen abgeben.




Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt gerade:
Battlefield 3 im Multiplayer-Modus und **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Beide stehlen sich gegenseitig die Zeit …
Packt seine Sachen:
Ein erneuter Umzug steht an. Der zweite in diesem Jahr. Die Lust darauf tendiert eindeutig gegen null.
Freut sich auf den Winter:
Ich liebe diese Jahreszeit. Da kann ich mich vor den PC hocken, die Schneeflocken von drinnen beobachten und in fremde Welten versinken …

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM



Das vermeintliche Rollenspiel des Jahres erfüllt alle Erwartungen: **Skyrim** bietet gigantischen Umfang, eine fantastische Spielwelt, völlige Freiheit und dichte Atmosphäre. Dass die Story kaum mitreißt und die PC-Steuerung ihre Tücken hat, lässt sich da locker verschmerzen. Passend zu unserem großen Test liefern wir auch erste Tuning-Tipps und einen Überblick auf die derzeit besten Mods.

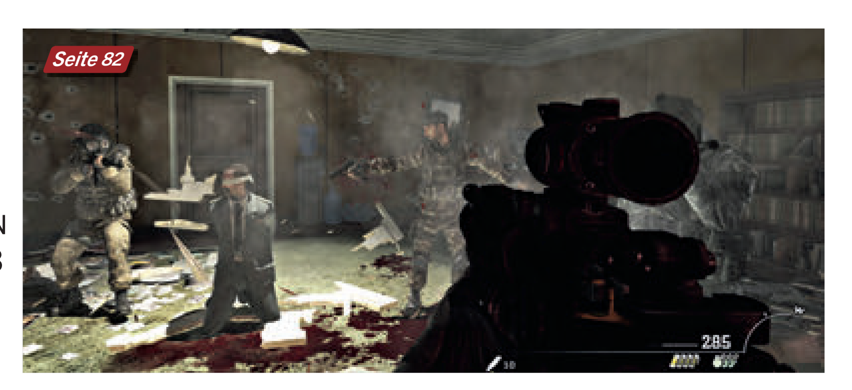
STRATEGIE
ANNO 2070



Die Zeitreise ist geglückt: Als erster Teil der beliebten Aufbauspiel-Reihe wagt sich das neue **Anno** erstmals in die Zukunft. Mit frischem Setting, aber gewohntem Gameplay, cleveren Neuerungen und Spitzengrafik liefert Related Designs einen weiteren Strategie-Hit ab.

ACTION
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Modern Warfare 3 markiert das Finale der großen Trilogie. Können Infinity Ward und Sledgehammer Games an alte Erfolge anknüpfen und dabei vergangene Schwächen vermeiden? Unser Test beleuchtet die rasante Solo-Kampagne und den gewohnt süchtig machenden Mehrspielerteil.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0 — STUNDEN 0–10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesem Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 112.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer fordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



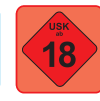
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe


GOLF STAR
Tee
Time
für
Golfstars!
GOLFSTAR.GAMIGO.DE

Von: Viktor Eippert

Trotz kleinerer Abnutzungserscheinungen ein gelungenes Finale.



Bei einem Bürgeraufstand schlägt sich Ezio auf die Seite der Zivilisten und nimmt es mit der Stadtwache auf. Kämpfe laufen nach dem aus **Brotherhood** bekannten Prinzip ab.

KOPIERSCHUTZ

Assassin's Creed: Revelations nutzt den Ubilauncher und bei der Installation ist eine einmalige Online-Aktivierung per Keyabfrage fällig. Der Key muss danach zudem an einen Uplay-Account angebunden werden. Der Offline-Betrieb von **Revelations** ist allerdings möglich, wenngleich die Einstellung dafür etwas versteckt ist: Im Optionsmenü des Ubilaunchers bedarf es eines Häkchens bei „Offline erzwingen".

Assassin's Creed: Revelations

In regelmäßigen Abständen wogen Wellen geschmeidig an die Küste einer kleinen Insel. Das Wasser versickert sanft am Rand des weißen Sandstrandes. Mysteriöse Steinquader ragen bedrohlich aus dem Inselboden. Inmitten dieses abgeschiedenen Idylls erwacht ein Mann und rappelt sich langsam vom Boden auf. Ist es der Meisterassassine Ezio Auditore da Firenze, dessen Geschicke wir in den letzten beiden Serienteilen lenkten und dessen Abenteuer in **Assassin's Creed: Revelations** zu Ende geführt werden soll? Nein, nicht Ezio streift sich in dieser Eröffnungsszene von **Revelations** beim Aufstehen den Sand von den Klamotten. Es ist sein Nachfahre Desmond Miles – der eigentliche Protagonist der **Assassin's Creed**-Reihe. Wir erinnern uns kurz: Mithilfe einer hochentwickelten Maschine, dem Animus, kann Desmond verborgene Erinnerungen seiner Vorfahren in seiner eigenen DNA reaktivieren. Auf diese Weise durchlebt er die Vergangenheit der beiden Meisterassassinen Ezio und Altair Ibn-Al'Ahad, die man in den bisherigen **Assassin's Creed**-Teilen zusätzlich zu Desmond verkörperte.

Revelations knüpft direkt an den Cliffhanger des Vorgängers **Assassin's Creed: Brotherhood** an. Wer die beiden Vorgängerspiele also nicht gespielt hat, hat keinerlei Chance, die komplizierte Story zu durchblicken – das Wissen über etablierte Charaktere und vergangene Geschehnisse wird zwingend vorausgesetzt. Nach den bisherigen Ereignissen des ziemlich verwirrenden Endes von **Brotherhood** fällt Desmond ins Koma und kann die Simulation im Animus nicht mehr verlassen. Sein Verstand ist damit überfordert, die vielen Persönlichkeiten mit Ezio, Altair und seiner eigenen zu verarbeiten. Die zuvor beschriebene Insel ist Desmonds einziger Zufluchtsort in dem Kuddelmuddel aus Erinnerungen. Um nicht endgültig seine Zurechnungsfähigkeit zu verlieren, muss der Ex-Barkeeper ein letztes Mal die Erlebnisse seiner beiden Assassinen-Vorfahren durchstreifen und dort lose Enden miteinander verknüpfen. **Revelations** klärt also nun endlich viele der bisher offenen Fragen über Altair und Ezio sowie deren Zusammenhänge und bringt ihre Geschichten zu einem

DIE SAMMLEREDITIONEN IM CHECK

Traditionell kommen für das neue Assassin's Creed mehrere Sondereditionen in den Handel. Und das ist drin:

Collector's Edition (ca. 60 Euro): Enthält ein 50-seitiges Artbook mit Illustrationen aus dem Spiel, den Soundtrack zum Spiel, den animierten Kurzfilm **Assassin's Creed: Embers** und drei Spielinhalte zum Herunterladen (die Einzelspielermission „Kerker von Vlad, dem Pfähler" sowie die beiden Mehrspielerskins Kreuzritter und der Osmanische Narr).

Animus Edition (ca. 80 Euro): Die exklusiv in Gamestop-Filialen erhältliche oder direkt im Ubishop bestellbare Animus Edition fährt sogar noch größere Geschütze auf. Neben dem Soundtrack und dem Kurzfilm erhalten Käufer eine etwa doppelt so große Ausbeute an Downloadinhalten. Zu Vlads Kerker und den beiden Mehrspieler-Outfits gesellen sich eine Munitionsbeutelerweiterung für Pistole, Armbrust und Bomben und die Rüstung von Brutus aus **Assassin's Creed: Brotherhood**. Das Herzstück der Edition ist allerdings die ausführliche, über 250-seitige Enzyklopädie voll mit Einträgen zu Charakteren, Ereignissen und sonstigen Dingen rund um **Assassin's Creed**. Verpackt ist das Ganze in die Animus-Box, die im Bild ganz rechts zu sehen ist.



◀ An gewissen Punkten im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Altair, dem Helden des ersten **Assassin's Creed**. In diesen Abschnitten erfahren Sie, was nach dem offenen Ende des ersten Teils mit Altair passierte.

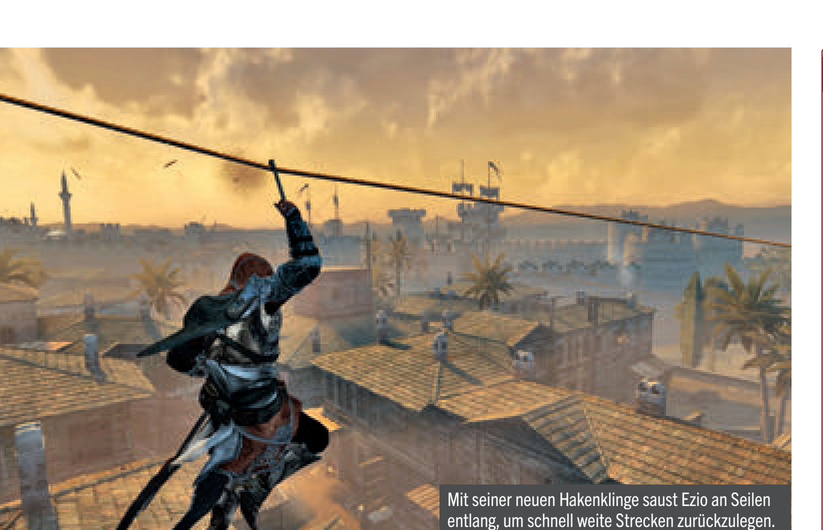
▼ Ezio reist nach Konstantinopel, um dort fünf solcher kreisrunder Schlüssel zu suchen. Nur damit kommt er in Altairs sagenumwobene Bibliothek.

sinnvollen Abschluss. Daher auch der Titel **Revelations**, der übersetzt „Offenbarungen" bedeutet. Gleichzeitig wirft das neueste Meuchlerkapitel jedoch zahlreiche neue Fragen auf und endet – wenig überraschend – mit einem weiteren Cliffhanger.

Doch was kann Desmond von Ezio überhaupt noch erfahren, nachdem der charmante Italiener in **Brotherhood** seinen Rachefeldzug bereits beendete? So einiges, denn Ezios Reise war damit noch nicht vorbei! Durch einen Brief seines Vaters kriegt Ezio Wind davon, dass unter der Assassinenfestung in Masyaf Altairs versteckte Bibliothek schlummern soll. Darin befindet sich angeblich ein mächtiges Artefakt, das den Krieg mit den Templern ein für alle Mal zu beenden vermag. Um dort hineinzukommen, braucht Ezio allerdings fünf spezielle Schlüssel, die Altair in Konstantinopel verstecken ließ. Doch auch die Templer wissen davon und so entbrennt ein Machtkampf um die Orientmetropole und die darin verborgenen Schlüssel.

Neben ihrer spannenden Geschichte zeichneten sich die bisherigen Serienteile seit **Assassin's Creed 2** vor allem durch eine deutliche Weiterentwicklung gegenüber dem jeweiligen Vorgänger aus. Jeder weitere Titel bot dem Spieler viel Neues zu entdecken und ließ so nie Langeweile aufkommen. In Sachen Handlung und Inszenierung der Storymissionen folgt auch **Revelations** diesem Turnus. Kommt Ezios Suche nach den Masyaf-Schlüsseln erst einmal so richtig ins Rollen, steht tolle Unterhaltung auf dem Programm. Erneut erwartet Sie ein abwechslungsreicher Mix aus Schleich-Missionen, Attentaten, Kämpfen, Akrobatik-Passagen und Undercover-Einlagen. Besonders schön sind die Levels, in denen Sie die Schlüssel bergen. Diese Abschnitte begeistern mit denkwürdigen Momenten und erinnern an die Romulusgräber von **Brotherhood**.

Der gewohnte Entwicklungssprung bleibt mit **Revelations** jedoch aus. Ein paar Neuerungen bietet Ubisofts Meuchelspiel zwar (siehe Kasten Seite 62), aber im Kern setzt Ihnen Ezios drittes Abenteuer genau die gleichen Aufgaben vor, mit denen Sie sich in **Brotherhood** bereits ausgiebig die Zeit vertrieben haben. Sie erklimmen Aussichtspunkte, erobern Festungen der Templer und erdolchen deren Hauptmänner, renovieren befreite Stadtviertel und schlüpfen erneut in die Stiefel des Assassinengroßmeisters, der neue Rekruten anwirbt und diese ausbildet. Mit den alten Aufgaben kehren aber auch die alten Probleme zurück. So fehlt Ihnen anfangs ständig Geld, um Geschäfte zu renovieren und so Ihre Einnahmen zu steigern. Später im



Mit seiner neuen Hakenklinge saust Ezio an Seilen entlang, um schnell weite Strecken zurückzulegen.

UND WAS IST MIT DEM MEHRSPIELERTEIL?

Im normalen Spielbetrieb konnten wir den Mehrspielermodus leider nicht testen (unser Redaktionsschluss war zwei Wochen vor Release). Doch immerhin ermöglichte uns Ubisoft, während einer zweistündigen Online-Partie mit anderen deutschen Magazinen in die neuen Spielmodi reinzuschnuppern. Und so funktionieren sie:

Kopfjagd: Dieser Modus ist im Grunde ein Team-Deathmatch, bei dem die Teams regelmäßig die Rollen zwischen Attentäter und Ziel wechseln.

Artefakt-Angriff: Capture the Flag, wie man es aus gängigen Shootern kennt.

Aussätziger: Hier spielen die zwei Teams Räuber und Gendarm. Die Aussätzigen müssen die Spieler des Gegenteams durch einen Mord anstecken und sie so auf die Seite der Aussätzigen ziehen. Die Gesunden haben den Auftrag, sich möglichst lange erfolgreich zu verstecken, was mit steigender Zahl an Aussätzigen natürlich immer schwieriger wird.

Artefakt-Diebstahl: Alle Spieler versuchen ein in der Spielwelt platziertes Artefakt an sich zu reißen und danach möglichst lange zu behalten und so Punkte über Zeit zu kassieren. Wird der Artefaktträger ausgeschaltet, wechselt das Artefakt zum Meuchler.

DIE NEUERUNGEN AUF DEM PRÜFSTAND

Viele Neuerungen hat Assassin's Creed: Revelations leider nicht zu bieten und davon sind nicht mal alle gelungen. Im Folgenden stellen wir Ihnen die drei wichtigsten Änderungen zum Vorgänger vor:





Bombenbau: Die Bomben erfordern etwas Einarbeitung, bieten aber auch unschätzbare Vorteile für alle Spielertypen. Bomben basteln Sie frei nach Ihrem Gusto aus je drei Bestandteilen: Hülle, Pulver und der besonderen Zutat. Die verwendeten Bauteile bestimmen Art und Wirkungsradius der Bombe. Zum Ausschalten größerer Templergruppen eignen sich Sprengbomben, während Rauchbomben bei der Flucht vor Wachen Ezios Haut retten können (siehe Bild). Effektiv und vielseitig!



Die Hakenklinge: Mit der praktischen Hakenklinge schwingt sich Ezio auf Seilbahnen rasend schnell über Häuserdächer oder nutzt sie während Kämpfen, um Wachen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Außerdem erleichtert das gute Stück die Kletterei, da sich Ezio mit dem Haken an entfernten Kanten festklammern kann, um so größere Abgründe zu überwinden oder schneller an einer Fassade emporzukraxeln. Die Bedienung geht außerdem fix in Fleisch und Blut über.



Festungsverteidigung: Konstantinopel besteht aus sieben Stadtteilen, die Sie durch Mord-Missionen von den Templern übernehmen können. Verhalten Sie sich langfristig zu auffällig, versuchen die Templer eroberte Viertel zurückzugewinnen – in einem Tower-Defense-Spiel. Sie platzieren Barrikaden und Assassinen-Einheiten, um so anstürmende Templer abzuwehren. Das Minispiel wirkt arg aufgesetzt und der Schwierigkeitsgrad der Angriffswellen ist schlecht balanciert.

Spiel baden Sie dagegen im Wohlstand und wissen nicht, wohin mit dem ganzen Schotter. Die Balance des Gildenfeatures blieb ebenfalls unangetastet. Rekruten, die Sie per Tastendruck zu Hilfe rufen, sind nach wie vor übermächtig und machen selbst mit großen Kontingenten von Gegnern im Handumdrehen kurzen Prozess.

Greifen Sie mit Ezio persönlich zur Klinge, laufen die Kämpfe nach dem bereits gewohnten Prinzip ab. Entweder Sie kontern gegnerische Angriffe oder Sie verfolgen eine offensive Strategie mit der Rage-Mechanik. Denn sobald Ezio genug Treffer landet, verfällt er in einen Rauschzustand und erledigt weitere Gegner mit nur einem Hieb – sofern er zwischenzeitlich nicht selbst erwischt wird. Das funktioniert selbst bei besonders mächtigen Gegnern wie schwer gepanzerten Lanzenkämpfern oder erfahrenen Janitscharen, den Elitekämpfern des osmanischen Sultans. Da Stadtwachen und Templer stets brav der Reihe nach angreifen, werden Sie dabei selten gefordert, selbst ohne Hilfe der Azubi-Assassinen.

Die Nebenaufträge bleiben dieses Mal qualitativ hinter dem tollen Missionsdesign des Vorgängers zurück. Während die optionalen Missionen in **Brotherhood** – insbesondere die von Leonardo da Vinci – selbst den Storyaufträgen das Wasser reichen konnten, bieten die Sekundärmissionen von **Revelations** lediglich Standardkost. All das sorgt erstmals für leichte Abnutzungserscheinungen der Serie und gibt einem stellenweise ein unangenehmes Déjà-vu-Gefühl.

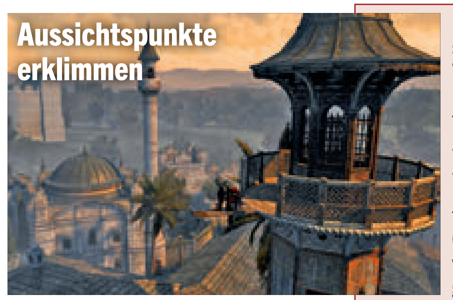
Bei der Atmosphäre geben sich die Entwickler indes keine Blöße. Wenn es um die virtuelle Umsetzung von historischen Städten und den darin angesiedelten Akteuren geht, beweisen die Jungs und Mädels bei Ubisoft Montreal immer wieder ihr Können. Überall schlendern gut animierte Stadtbewohner durch die verwinkelten Gassen. Am Basar feilschen Händler mit ihren Kunden, Gaukler führen Kunststücke vor und Kurtisanen umwerben wohlhabende Männer im Reichenviertel. Dank der detailliert gestalteten Roben erkennt man auf den ersten Blick, zu welcher Bevölkerungsschicht jede Figur gehört. Das gilt in gleichem Maße für die Wahrzeichen Konstantinopels. Egal ob Hagia Sofia, Topkapi-Palast oder Galataturm: Der Wiedererkennungswert ist immens. Einträge in der Animus-Datenbank geben zudem zahlreiche Hintergrundinformationen zu den Monumenten sowie allen entscheidenden Charakteren von **Revelations**. Alle Spielfiguren sind sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch souverän vertont und streuen oft Akzente oder gar ganze Worte und Redewendungen in ihrer Muttersprache in die Gespräche ein. Das haucht dem orientalischen Ambiente zusätzliches Leben ein.

Zwei weitere Pluspunkte sind die Passagen mit den anderen Helden. Ab und an – wir wollen hier lieber nicht die genauen Hintergründe

ALTBEWÄHRT – DIE NEBENAUFGABEN

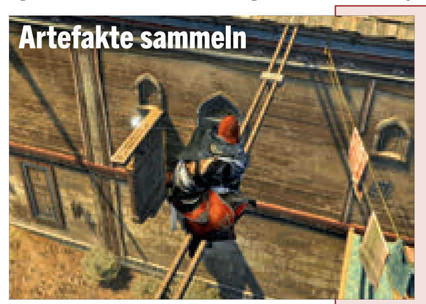
Neben der Haupt-Story können Sie jederzeit verschiedenste Sekundärziele in Angriff nehmen. Wir stellen einige von Ezios Nebenjobs vor.

Aussichtspunkte erklimmen



Ingesamt gibt es 22 Aussichtspunkte zu erklimmen. Wer die Kletterpartie unternimmt, wird mit einer tollen Kamerafahrt belohnt. Außerdem schaltet diese Aktion eine Detailkarte des umliegenden Stadtteils frei. Wer die **Assassin's Creed**-Reihe kennt, der weiß Bescheid. Das Feature gibt es seit Teil 1!

Artefakte sammeln

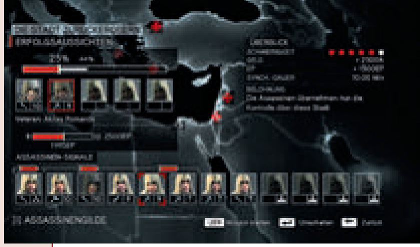


Überall in der Spielwelt – vornehmlich an schwer erreichbaren Orten oder in versteckten Nischen – können Sie Desmonds Erinnerungs-Artefakte sammeln. Je mehr Sie davon finden, desto mehr Erinnerungs-Episoden schalten Sie frei. Mehr dazu weiter unten. Außerden sind unzählige Schatztruhen mit Geld und Bombenzutaten in Konstantinopel versteckt.

Assassinen anwerben & trainieren

Wie bereits im Vorgänger können Sie Zivilisten aus der Patsche helfen und sie als Assassinen rekrutieren. Diese können Sie entweder auf Missionen schicken oder sich von ihnen im Kampf helfen lassen. Mit der Zeit steigen Ihre Helfer im Rang auf und werden stärker. So weit, so bekannt. Neu ist allerdings die Tatsache, dass Sie die Rekruten unter Ihre Fittiche nehmen und zum Meister-Assassinen ausbilden können. Dazu sprechen Sie die Anwärter an und begleiten sie auf spezielle Missionen im Stadtgebiet. Für den Verlauf der Story hat all das kaum Relevanz.





Konstantinopel renovieren



Das kennen Sie schon aus **Assassin's Creed: Brotherhood**. Sie zahlen Kohle, um diverse Läden im Stadtgebiet zu eröffnen. Das sichert Ihnen langfristig ein regelmäßiges Einkommen und obendrein können Sie dort neue Ausrüstung, Medizin oder neue Klamotten kaufen. Auch Wahrzeichen dürfen Sie wieder renovieren.

Desmonds Erinnerungen ergründen



Der Spielverlauf dieser Episoden ist bizarr: Sie bewegen sich in der Ego-Perspektive und platzieren unterschiedlich geformte Blöcke, um Hindernisse zu überwinden. Wenn dann noch Kraftfelder dazukommen, die diese Blöcke bewegen oder gar löschen, wird es ziemlich abgefahren. Eine Mischung aus Puzzle und Hüpfspiel!

Fraktionsaufgaben

In **Revelations** können Sie sich die Hilfe dreier Fraktionen sichern: der Söldner, der Diebesgilde und der Zigeuner namens Roma. Diese Fraktionen bieten Ihnen auch Aufträge an. Im Bildbeispiel sollen wir beispielsweise den verwundeten Sohn des Söldnerhauptmanns zum Arzt bringen und angreifende Templer in die Flucht schlagen.



Bücher suchen

Im Stadtgebiet sind diverse Klassiker der Weltliteratur verborgen. Um sie zu finden, erklimmen Sie speziell markierte Aussichtspunkte und betrachten Ihre Umgebung mit Ezios Adleraugen-Sinn. In dieser Spezial-Ansicht wird dann der Fundort der Meisterwerke offenbart. Spielerisch ist diese Beschäftigung leider ziemlich anspruchslos.

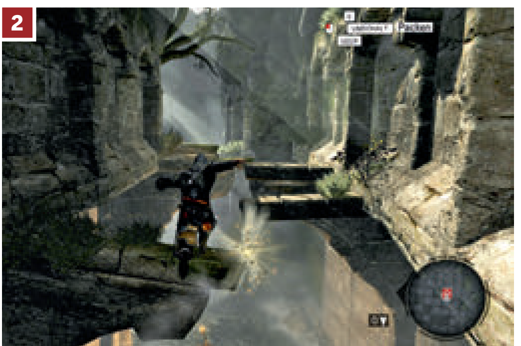


verraten – schlüpfen Sie auch in die Haut von Altair und erleben kleine Episoden aus seinem Leben. Darin müssen Sie zwar auch kämpfen, klettern und meucheln, vor allem aber dienen diese Missionen als Story-Element. Sie erfahren darin, was nach dem ersten **Assassin's Creed** mit dem Spielhelden passierte und wie er die Weichen für Ezios Abenteuer stellte. Diese netten Gameplay-Häppchen sind eine willkommene Auflockerung im Spielverlauf, bieten interessante Szenarien und eine spannende Story.

Auch Desmond darf in **Revelations** wieder ran. In den bisherigen Spielen gerieten seine Auftritte stets ziemlich kurz. So ist es auch im nun insgesamt vierten **Assassin's Creed**, doch diesmal sind sie auf eine neue, kreative Art verpackt. Sie schalten durch das Aufsammeln von Datenfragmenten im virtuellen Konstantinopel Desmonds Erinnerungen frei. Darin erfahren Sie Desmonds Vorgeschichte bis zu dem Punkt, als er von den Templern in der Moderne entführt wird und das erste **Assassin's Creed** beginnt. Spielerisch sind diese Abschnitte sehr abgefahren und wirken wie eine Mischung aus **Mirror's Edge**, **Portal** und **Minecraft**. Sie durchqueren abstrakte Räume, weichen Fallen aus und haben die Fähigkeit, Plattformen vor Ihnen in der Luft zu erschaffen. Diese wiederum werden von Kraftfeldern beeinflusst, ähnlich den Schwerkraftfeldern aus **Portal 2**. Das ist zunächst ein wenig befremdlich, spielt sich aber interessant und ergibt bald mehr Sinn. Denn je mehr dieser Missionen Sie meistern, desto fordernder werden die Abschnitte und desto mehr von Desmonds Vergangenheit wird offenbart. Gegen Ende, also bei Desmonds jüngsten Erinnerungen, werden die Levels optisch immer realistischer, seine Erinnerung also klarer. Als würde der Animus direkt auf ihn reagieren.

Anders als bisher konnte sich Ubisoft beim neusten Assassinenspiel nicht so viel Zeit für die PC-Umsetzung lassen. Mit dem simultanen Release für Konsolen und PC hat es zwar schon wieder nicht geklappt, doch dieses Mal war es wirklich knapp. PC-Spieler müssen gerade mal zwei Wochen länger auf Ezios drittes Abenteuer warten. Da ist es umso erfreulicher, dass die PC-Version trotzdem nochmals aufpoliert wurde und sich nicht wie eine schwache Portierung anfühlt. Texturen und Charaktermodelle sehen am Rechenknecht deutlich knackiger aus, Lichteffekte kommen etwas besser zur Geltung und die Ladezeiten sind kürzer als auf PS3 und Xbox 360. Auch die Steuerung wurde gut an Maus und Tastatur angepasst und lässt sich wie in **Brotherhood** frei belegen. Die sage und schreibe elf verschiedenen Tonspuren (neben Deutsch und Englisch zum Beispiel auch Niederländisch, Polnisch, Schwedisch und Norwegisch), die bei der Installation auf die Festplatte übertragen werden, setzen der guten Umsetzung sogar noch die Krone auf. Sehr vorbildlich, Ubisoft! ❑

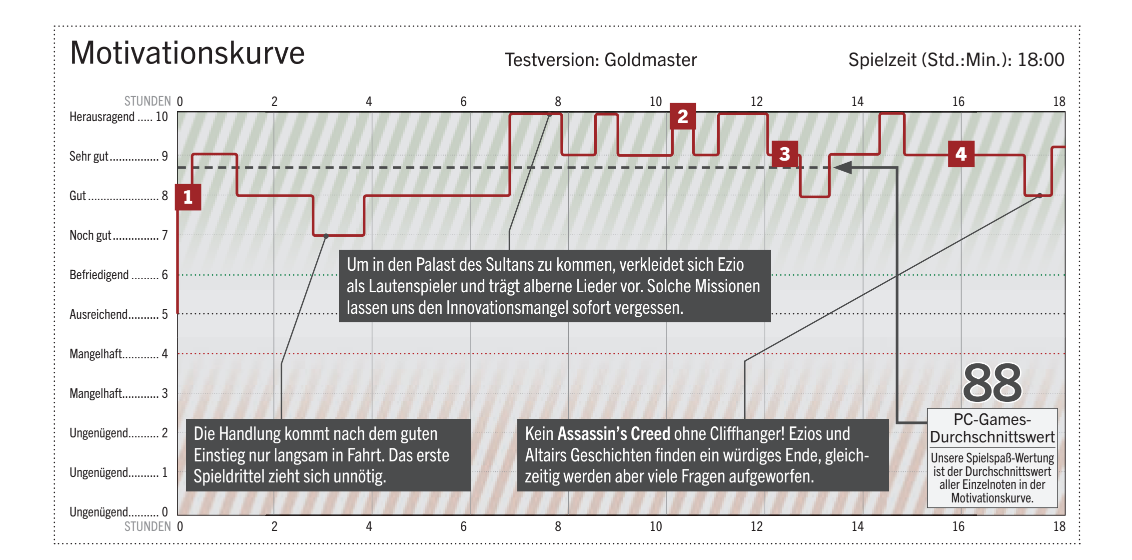

Desmond steckt zu Beginn des Spiels im Animus fest, während sein Körper in einer Art Koma liegt. Er kann erst wieder erwachen, wenn er die unvollendeten Erinnerungssequenzen seiner beiden Vorfahren Ezio und Altair beendet.


Die Schlüsselgräber zählen zu den absoluten Höhepunkten im Spiel. Die linear gestalteten Passagen sind klasse inszeniert und bieten den einen oder anderen Wow-Moment, wenn Ezio etwa nur knapp dem sicheren Tod entrinnt.


Selbst im hohen Alter kann Ezio nicht die Finger von den Frauen lassen. Die ruhigen Szenen mit der Venezianerin Sofia Sartor sind ein willkommener Ausgleich zu den actiongeladenen Kämpfen und dem vielen Geklettere.



Die Storymissionen sind abwechslungsreich gestaltet. Mal liefern wir uns ein Kutschenduell mit den Templern, ein anderes Mal gleitet Ezio mit dem Fallschirm über die Häuserdächer Konstantinopels.



MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*



„Tolles, aber innovationsarmes Finale!"

Ich eröffne diesmal direkt mit einer Bitte: Liebes Ubisoft-Montreal-Team, bitte nehmt euch reichlich Zeit für die Entwicklung von **Assassin's Creed 3**, verschiebt wenn nötig den Release! **Revelations** ist ein grandioses Spiel und ich hatte wieder viel Spaß mit Ezio. Doch gleichzeitig bin ich auch ein wenig froh darüber, dass die Geschichte um den charmanten Italiener zu Ende gesponnen wird. Denn das ebnet den Pfad für einen Settingwechsel und frische Ideen. Die habe ich in **Revelations** nämlich trotz der spannenden Handlung und der tollen Orient-Atmosphäre vermisst.

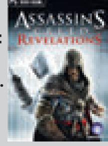
MEINE MEINUNG | *Sebastian Stange*



„Das Spiel wirkt mir teils zu sehr wie ein Add-on zu **Brotherhood**!"

Ich hatte meinen Spaß mit dem Spiel, empfand es aber stellenweise zu sehr als eine Art Riesen-Add-on zu **Assassin's Creed: Brotherhood**. Im Grunde genommen erledige ich in **Revelations** neben der Haupthandlung fast dieselben Aufgaben wie im Vorgänger und echte Neuerungen sind rar. Schlecht ist das Spiel deswegen noch lange nicht, nur stellt es halt nicht mehr seinen Vorgänger in den Schatten – eine Leistung, welche den letzten Teilen locker gelang. Von Ubisoft erhoffe ich mir als Nächstes nun einen echten dritten Teil und damit ein Spiel, das mir wirklich Neues bietet.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



Ca. € 45,-
1. Dezember 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Studios
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig (unter anderem Deutsch, Englisch, Französisch)
Kopierschutz: Keyeingabe und Account-Bindung an Uplay

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Grafik-Engine hat ihren Zenit zwar schon überschritten, doch Ubisoft holt für **Revelations** nochmal alles raus: Sie zaubert scharfe Texturen, detailverliebte Charaktermodelle und gute Animationen auf den Schirm.
Sound: Die tollen Sprecher und der atmosphärische Soundtrack sorgen für eine optimale Soundkulisse.
Steuerung: Im Grunde genauso wie im Vorgänger. Die Tasten lassen sich alle frei belegen und Gamepads werden unterstützt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn Spielmodi auf 17 Karten (siehe Kasten Seite 61)
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6700/Athlon 64 X2 6000+, Geforce GTX 260/ Radeon HD 4870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-2300/Phenom II X6 1090T, Geforce GTX 560/ Radeon HD 6870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Ebenso wie die Vorgängerspiele spart auch **Revelations** nicht mit Gewalt. Attentate werden für eine Freigabe ab 16 verblüffend explizit dargestellt – Ezio kennt kein Erbarmen mit seinen Feinden. Das Töten von Zivilisten wird jedoch bestraft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine inhaltlich fertige Fassung durch, die kaum Fehler aufwies und kein einziges Mal abstürzte.

PRO UND CONTRA

+ Die offenen Handlungsstränge rund um Altair und Ezio werden zu einem schlüssigen Ende gebracht.
+ Abwechslungsreiche und spannende Story-Missionen
+ Bomben und Hakenklinge fügen sich gut ein.
+ Super Altair- und Desmond-Einlagen
− Kaum Innovationen seit dem Vorgänger
− Aussetzer bei der Gegner-KI
− Assassinenrekruten sind immer noch viel zu stark

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

Von: Felix Schütz

Erwartungen übertroffen: Mit Skyrim erreicht die Elder-Scrolls-Reihe einen neuen Höhepunkt.





Drachen sind ein Highlight von **Skyrim** – so schöne Feuerspucker hat man bislang nur selten gesehen!

The Elder Scrolls 5: Skyrim

IN PC GAMES PREMIUM
• 32 Seiten Tipps und Karten

Viel ließe sich über **Skyrim** schreiben, doch dem geneigten Rollenspieler dürfte wohl schon ein schlichter Satz genügen: Ja, **Skyrim** ist ein „echtes" **The Elder Scrolls**! Und das kann nur eines bedeuten: Auch in **Skyrim** genießt man totale Freiheit, ein Spielgefühl, wie man es nur von Bethesdas Werken (**Oblivion**, **Fallout 3**) kennt. In der offenen, frei erkundbaren Fantasy-Welt Himmelsrand sucht sich der Spieler seinen eigenen Weg. Er entscheidet, ob er lieber dem roten Faden der Hauptquest folgt oder sich einer der zahllosen Nebenaufgaben widmet, ob er Dungeons erforscht, Drachen jagt, Handwerk betreibt, Schätze sucht, zum Werwolf wird, eine Diebeskarriere einschlägt oder doch lieber als Meuchelmörder arbeitet – all das und noch vieles mehr ist möglich. Grenzen werden dem Spieler nicht gesetzt, er lernt, erlebt und tut einfach, was ihm gefällt.

Der Umfang von Skyrim ist gigantisch – wer alles sehen und meistern will, sollte mindestens 150 Stunden einplanen. Die Fülle an Orten, Dungeons und Quests erschlägt den Spieler anfangs vielleicht, lädt dann aber schnell zum Erkunden ein. Leerlauf gibt es dabei kaum, denn die Spielwelt bietet überall etwas zu entdecken. Die Hauptquest beschäftigt 10 bis 15 Stunden lang, das ist ein ordentlicher Wert, zumal die Geschichte den Spieler kreuz und quer durch die Spielwelt führt, sodass man sich zwischendurch leicht in verlockenden Nebenquests verliert.

Hinzu kommen noch vier Gilden, die ebenfalls längere Questreihen bieten: Egal ob Krieger-, Magier-, Diebes- oder Assassinengemeinschaft, sie alle sorgen für ein dickes Plus an Spielzeit und Motivation. Und natürlich gibt es Dutzende Nebenquests, von denen einige überraschend kreativ und witzig ausfallen. Andere Aufgaben hingegen, die das Spiel zum Teil auch dynamisch generiert, wirken etwas lieblos und lassen Entscheidungsfreiheit vermissen – **Fallout 3** bot da im Vergleich wesentlich mehr. Immerhin: **Skyrim** gleicht diesen Mangel mit seinem enormen Umfang wieder aus.

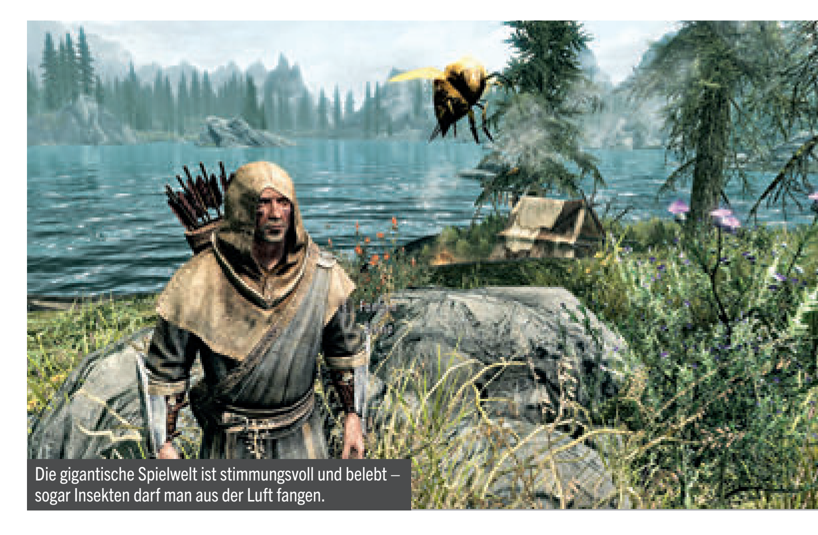
SO HABEN WIR GETESTET



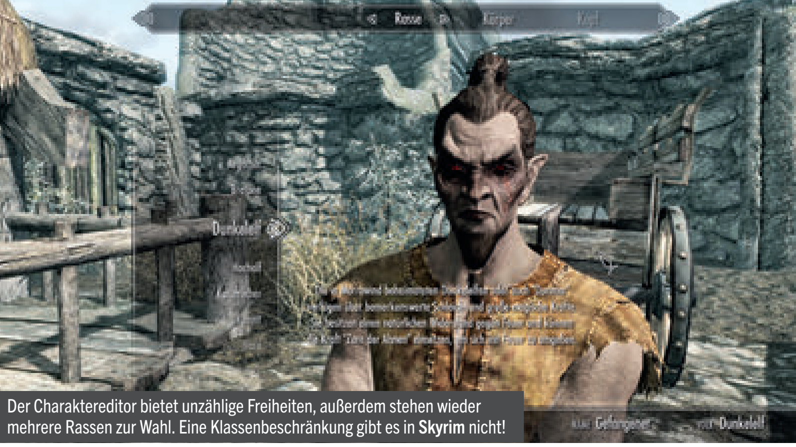
Unser Test zu The Elder Scrolls 5: Skyrim entstand in zwei langen Phasen.

Schritt 1: Etwa zehn Tage vor dem Release des Spiels schickte uns Bethesda die fix und fertig verpackte, deutsche Xbox-360-Version von **Skyrim** zu. Redakteur Schütz spielte diese Fassung rund 120 Stunden lang – Tag und Nacht. Quests, Story, Balancing, Dungeondesign, Lokalisation, Charakterentwicklung, Abwechslung und Langzeitmotivation – das und vieles mehr ließen sich mit der technisch schwächeren Konsolenfassung schon beurteilen. Für einen PC-Test reicht das aber natürlich nicht!

Schritt 2: Bethesda wollte leider keine PC-Fassung vorab zuschicken, also konnten auch wir erst am 11. November 2011 damit loslegen. Wir spielten die fertige PC-Version dann noch einmal etwa 30 Stunden lang, diesmal aber mit mehreren Redakteuren. Dabei überprüften wir besonders die Qualität der Umsetzung: Grafik und Technik, Steuerung und Bugs. Auch konnten wir nun die englische Fassung spielen und so den Vergleich zur deutschen Version ziehen.


Die gigantische Spielwelt ist stimmungsvoll und belebt – sogar Insekten darf man aus der Luft fangen.


Beide Hände des Helden darf man getrennt voneinander verwalten – hier schwingen wir mit links eine Axt und feuern mit der rechten Hand einen Blitzstrahl ab.



Der Charaktereditor bietet unzählige Freiheiten, außerdem stehen wieder mehrere Rassen zur Wahl. Eine Klassenbeschränkung gibt es in **Skyrim** nicht!

SKYRIM VS. OBLIVION

The Elder Scrolls 4: Oblivion gilt als Open-World-Kultspiel. Wie schlägt sich Skyrim im Vergleich?

SKYRIM HAT …

- \+ eine ähnlich große Spielwelt, aber mehr Inhalte.
- \+ Drachen! Die hatte kein **The Elder Scrolls** zuvor.
- \+ besseres Balancing – Gegner leveln kaum noch mit.
- \+ eine bessere Übersetzung mit weniger Fehlern.
- \+ kaum Leerlauf, **Skyrim** bietet viel mehr zu entdecken.
- \+ durchdachtere, interessantere Dungeons.
- \+ keine Schranken durch Klassen oder Sternzeichen – in **Skyrim** führen alle Talente zu Levelaufstiegen.
- \+ ein offenes Talentesystem mit zig Upgrades („Perks"), die mehr Vielfalt erlauben als in den Vorgängern.
- \+ eine bessere Story als in **Oblivion**.
- – kaum Dramatik, viele Charaktere bleiben blass.
- – nur wenige moralische Entscheidungen in Quests.
- – ein Interface, das zum Teil noch etwas „konsoliger" wirkt als das von **Oblivion** oder **Fallout 3**.

FAZIT: Skyrim übertrifft die Vorgänger in fast allen Belangen! Die Story ist zwar wieder kein Meilenstein, erfüllt aber ihren Zweck. Einzig das Interface von **Skyrim** enttäuscht – es macht manches besser, manches schlechter als **Oblivion**, doch selbst **Fallout 3** spielte sich im direkten Vergleich deutlich angenehmer.



Die Hauptquest verläuft weitestgehend linear und erzählt eine solide Geschichte, in der Sie die Hauptrolle übernehmen: Sie sind der Dovahkiin, ein anfangs unbekannter Held im nordischen Königreich Himmelsrand. Zu Spielbeginn erleben Sie, wie die lange verschollenen Drachen zurückkehren und mordend über das Land herfallen. Sie haben nun die Aufgabe, die Invasion der Biester abzuwehren – als einziges sogenanntes „Drachenblut" haben Sie nämlich die Fähigkeit, die Seele von getöteten Drachen aufzunehmen und diese Macht gegen die Flugechsen zu richten. Die Hauptquest bietet dabei einige interessante Momente, etwa einen Schleichauftrag während einer mittelalterlichen Cocktailparty, eine Zeitreise und sogar einen stimmungsvollen Abstecher ins Jenseits – diese Abschnitte sind nie langweilig, begeistern aber auch nicht gerade mit Spannung oder Dramatik. Die Hauptgeschichte ist somit zwar wesentlich interessanter als die von **Oblivion**, doch mitreißende Szenen, Gänsehautmomente oder einprägsame Charaktere sucht man meist vergeblich. **Skyrim** ist kein **Dragon Age** oder **The Witcher**, sondern bietet eben das, was Fans von **The Elder Scrolls** erwartet haben: einen riesigen, frei erkundbaren Fantasy-Sandkasten, randvoll mit hübsch gemachten Aufgaben und fantastischer Atmosphäre.

Himmelsrand ist eine Spielwelt, in der man leicht versinken kann. Angefangen bei den wunderschönen Tag-und-Nachtwechseln, die für herrliche Landschaftsbilder sorgen: Wenn die Sonne über herbstlichen Laubwäldern aufgeht, während im Hintergrund dichter Nebel an malerischen Gebirgen vorbeizieht, kann man sich der Stimmung von **Skyrim** nur schwer entziehen. Wildtiere durchstreifen die Natur, Fische tummeln sich im Wasser, selbst Mücken lassen sich im Flug fangen. Und in Städten gehen NPCs ihrem Tagewerk nach: Händler preisen Waren an, Schmiede hämmern glühenden Stahl und Stadtwachen kommentieren von Zeit zu Zeit sogar den Fortschritt des Spielers. All das wird von einem kraftvollen orchestralen Soundtrack begleitet, der das nordische Setting wunderbar unterstreicht. Überhaupt ist der Sound von **Skyrim** gut gelungen, wenn auch mit einer Einschränkung: Die deutschen Sprecher – obwohl meist gut gewählt – wiederholen sich zu oft, das nagt mit der Zeit etwas an der Atmosphäre. Zwar ist die Lokalisation wesentlich besser geraten als noch in **Oblivion**, doch wer über entsprechende Sprachkenntnisse verfügt, lädt sich über Steam lieber die stimmigere englische Fassung herunter.

Wer nach Mängeln in der Optik sucht, der findet sie auch – ein paar matschige Texturen beispielsweise, die pixelige Schneedarstellung oder einige ungelenke Charakteranimationen. Darüber lässt sich aber leicht hinwegsehen, denn in der Summe sieht **Skyrim** großartig aus! Die Lichteffekte wirken glaubhaft, Monster und vor allem die prächtigen Drachen sind detailreich und glaubhaft gestaltet und auch die Umgebungen hat Bethesda mit viel Liebe entworfen: Trotz der Größe der Spielwelt haben die Grafiker an zig Details gedacht, von der schönen Vegetation über die wunderbare Darstellung des Himmels bis hin zu der überzeugenden Gestaltung der Dörfer und Städte. Der nordische Stil ist klasse gelungen und der Verzicht auf allzu knallige Farben kommt der glaubhaften Spielwelt zugute.

Bei der Charakterentwicklung hat sich gegenüber **Oblivion** eine Menge geändert: Die aus dem Vorgänger bekannten Attribute (etwa Stärke, Geschwindigkeit, Willenskraft) wurden gestrichen, ebenso die Auswahl einer festen Klasse. Lediglich eine Rasse mit wenigen Vor- und Nachteilen wählt man zu Spielbeginn, danach läuft's wie in jedem **Elder Scrolls**-Spiel: Fertigkeiten wie Nahkampf, Schleichen, Bogenschießen oder Zaubern werden durch Benutzung besser. Hat man genügend Talente verbessert, steigt der Held eine Stufe auf. Das Coole in **Skyrim**: Ohne die Klassenbeschränkungen dienen nun alle Talente dem Levelaufstieg, egal ob das nun Schlossknacken, Alchemie oder Schmiedekunst ist – das war in **Oblivion** noch anders. Nach Levelaufstiegen erhält man Fertigkeitspunkte, die man in verschiedenste Upgrades der Talente investiert: Ob Ein- oder Zweihandkampf, ob Illusionsmagie oder Blocktechnik, die Auswahl an Fähigkeiten und Upgrades ist groß, sodass man nach und nach eine ganz eigene Spielweise für sich findet. Und da es keine feste Levelgrenze gibt, hat der Spieler viel Zeit und Gelegenheit, um mit den Fähigkeiten zu experimentieren.

Wie schon in Oblivion fallen die actionbetonten Gefechte nicht allzu taktisch aus, machen aber Spaß,

DIE STEUERUNG

Am Beispiel des Inventars zeigen wir einige Vor- und Nachteile der Benutzerführung in Skyrim.

Listen: Das Inventar ist streng in Listen unterteilt – gut, wenn man mit einem Gamepad spielt, aber mäßig, wenn man mit der Maus navigiert.

Favoriten: Waffen und Zauber, die man häufig benutzt, lassen sich per Tastendruck markieren. Diese Favoriten darf man dann aus einer Schnellzugriffsliste auswählen, selbst mitten im Kampf – so muss man nicht ständig ins Inventar oder Zaubermenü wechseln.

Tastenbelegung: Zwar lassen sich die meisten Tasten umbelegen, doch die Bildschirmanzeigen in Menüs ändern sich dadurch nicht. Außerdem lassen sich manche Tastenbelegungen nicht verändern, was gerade für Linkshänder unpraktisch ist.

3D-Ansicht: Alle Gegenstände darf man sich als schön texturierte 3D-Objekte im Detail betrachten. Eine Ansicht des Charakters gibt es allerdings nicht.

Gewicht: Das oft überfüllte Inventar lässt sich nicht nach Gewicht sortieren, der Spieler muss alle Items von Hand durchsehen, um die schweren Objekte zu finden.

Rüstungswert: In Skyrim gibt's nur eine Rüstungsart, darum lässt sich die Abwehr auch mit einer schlichten Zahl beschreiben. Gut: Beim Wechseln von Rüstungsteilen wird die Änderung rot oder grün gefärbt.

besonders im Nahkampf: Die Wucht der eigenen Hiebe kommt prima rüber, etwa wenn getroffene Feinde nach hinten torkeln oder wenn eine Waffe klirrend vom gegnerischen Schild abprallt. In **Skyrim** werden beide Hände des Helden getrennt voneinander mit Waffen und Zaubern belegt, sodass man zum Beispiel mit der linken Hand Heilmagie verwendet, während man mit der rechten Hand einen Streitkolben schwingt. Zudem lernt man im Spielverlauf eine Vielzahl an Drachenschreien, das sind Zauber, die verschiedenste Effekte haben: Mal ruft man einen Gewittersturm herbei, beschleunigt die eigenen Attacken oder friert Gegner kurzerhand in Eisblöcken ein – nützlich und schick! Der wohl coolste Schrei erlaubt es sogar, einen verbündeten Drachen zur Unterstützung herbeizurufen – großartig, wenn man eine feindliche Festung einnehmen will!

Überhaupt sind die Drachen ein Highlight von **Skyrim** – wunderbar gestaltet und fein animiert sorgen Sie für epische Gefechte, die zudem völlig willkürlich entstehen: Drachen können überall in der Spielwelt auftauchen, in unserem Test griffen sie etwa mehrmals Städte und Dörfer an, stets musikalisch von wuchtigen Männerchören untermalt – Momente, die einem das Herz höherschlagen lassen! So sehenswert diese Kämpfe auch sein mögen, allzu knifflig sind sie nicht, zumindest ab einer gewissen Levelgrenze: Meist genügt es schon, das Biest erst per Fernkampf zur Landung zu zwingen und dann ein wenig mit dem Schwert nachzusetzen. Der Grund: Anders als in **Oblivion** leveln Gegner in **Skyrim** nur bis zu einem gewissen Punkt mit dem Spieler mit. So stößt man also nicht nur auf Feinde, die stärker oder hochstufiger sind, sondern auch auf deutlich schwächere. Das Balancing ist im Grunde vergleichbar mit dem aus **Fallout 3** – und das ist gut so.

Die öden Kerker und Höhlen des Vorgängers gehören in **Skyrim** endlich der Vergangenheit an. Alle Dungeons hat Bethesda diesmal von Hand designt, und das merkt man auch: Ob Tropfsteinhöhle, Gletscherspalte oder Zwergenruine, die meisten Gewölbe gefallen mit schön ausgeleuchteten, stimmungsvollen Umgebungen, in denen sich oft Geheimnisse und Schätze befinden. Fallen und kleine Rätseleinlagen sorgen zudem für Auflockerung. Obwohl die Dungeons ein großer Fortschritt gegenüber **Oblivion** sind, haben sie aber doch ein Manko: Auf Dauer fehlt es ihnen an Abwechslung, denn wer viel Zeit in **Skyrim** verbringt, der erforscht einfach zu viele Banditenhöhlen und Grabkammern – mehr Vielfalt hätte da Wunder gewirkt.

FÜR SAMMLER: SOUNDTRACK UND COLLECTOR'S EDITION

SOUNDTRACK

Die Musik aus **Skyrim** ist auch in einer aufwendigen Sammleredition auf satten 4 CDs erhältlich. Der Kauf lohnt sich, denn kein anderes **The Elder Scrolls**-Spiel klingt so gut wie **Skyrim**: Komponist Jeremy Soule (**Prey**, **Guild Wars**, **Oblivion**) breitet einen kraftvollen Klangteppich aus, der das Spielgeschehen mit orchestraler Wucht und schmetternden Chören stimmungsvoll untermalt. Das von Soule signierte Soundtrack-Set ist derzeit nur über die Seite www.directsong.com als Import erhältlich und schlägt mit 38 US-Dollar (inklusive Versandkosten) zu Buche – das entspricht etwa 29 Euro.

SAMMLEREDITION

Wie die meisten Rollenspiele heutzutage ist auch **Skyrim** als schicke Collector's Edition verfügbar. Die Inhalte:

- eine 12 Zoll hohe, aufwendig modellierte Drachenstatue
- eine Faltkarte der Spielwelt
- ein hochwertiges Artbook mit über 200 Seiten, vielen farbigen Zeichnungen und einem Vorwort sowie Kommentaren des Entwicklerteams
- eine Film-DVD mit der Dokumentation „The Making of The Elder Scrolls V: Skyrim"



Für die Collector's Edition müssen Sie 150 Euro berappen – ein heftiger Preis.

Enorme Weitsicht, tolles Design und schöne Lichteffekte machen die PC-Version zur ersten Wahl.

Die PC-Fassung ist eindeutig die beste Version. Vor allem die Ladezeiten fallen auf halbwegs modernen Rechnern angenehm kurz aus, das macht das Erkunden der Spielwelt deutlich angenehmer und tut dem Spielfluss gut – Konsolenversionen haben hier mit längeren Ladepausen klar das Nachsehen. Auch sonst ist die Technik ein Grund zur Freude: Sieht man von manch matschiger Textur ab, bietet **Skyrim** vor allem auf dem PC eine enorme Weitsicht, knackige Zaubereffekte, bessere Schatten und hübsche Lichtberechnung.

Einen dicken Haken hat die PC-Version allerdings doch: Wer **Skyrim** mit Maus und Tastatur spielen will, muss sich mit einigen Steuerungsmängeln abgeben. Beispielsweise lassen sich einige Tasten nicht frei belegen – das stößt etwa Linkshänder vor den Kopf, die das Schlossknacken-Minispiel nicht mit den Pfeiltasten, sondern mit den Tasten A und D bedienen müssen. Auch das in Listen unterteilte Inventar ist nicht optimal, es lässt sich beispielsweise nicht nach Gewicht sortieren – das war selbst in **Oblivion** noch möglich. Das Questlog hat ebenfalls Schwächen und kann leicht unübersichtlich werden. Immerhin führt ein Questmarker meist zuverlässig ans Ziel. Die PC-Fassung erlaubt es außerdem, Waffen und Zauber direkt über die Schnelltasten 1 bis 8 aufzurufen. Eigentlich eine gute Idee, die in der Praxis aber nicht immer funktioniert, da man in **Skyrim** nun einmal beide Hände individuell ausstattet – wer die Schnelltasten nutzt, hat im Eifer des Gefechts also schnell mal die falsche Hand ausgerüstet oder unbeabsichtigt eine Waffe weggesteckt.

Bislang kam kein Bethesda-Spiel fehlerfrei auf den Markt, und auch **Skyrim** macht da keine Ausnahme. Die PC-Fassung lief in unserem Test zwar völlig stabil, allerdings berichten mehrere Spieler von Abstürzen, für die es teilweise aber schon Lösungen gibt. Auch der Releasepatch, der pünktlich am 11. November verfügbar war, hat bereits einige Fehler behoben. Hin und wieder zeigt die PC-Fassung auch merkwürdiges KI-Verhalten – beispielsweise flog uns ein Drache einmal rückwärts entgegen. Manchmal konnten wir auch eine übertriebene Ragdoll-Physik beobachten. Alles verzeihliche Ausnahmefälle, die Bethesda noch mit einem Patch ausbessern kann. Dem Spielspaß schaden die kleinen Patzer ohnehin nicht: **Skyrim** kassiert unsere höchste Rollenspielwertung des Jahres – und schickt den rüstigen Vorgänger **Oblivion** damit endlich in den verdienten Ruhestand. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Wie erwartet: stimmig, riesig, motivierend!“



Selbst nach 140 Stunden zieht es mich Tag für Tag zurück nach Himmelsrand. Es gibt noch so vieles, was ich dort erleben will, so viele Aufgaben zu meistern, so viel zu erkunden! Neben der spielerischen Freiheit hat mich vor allem die Atmosphäre begeistert: Das raue, nordische Setting, die wunderbare Licht- und Wetterstimmung, die glaubhaften Landschaften und natürlich die toll inszenierten Drachen wurden mir auch nach vielen Stunden nicht langweilig. Schade allerdings, dass der Spaß etwas durch die mäßige PC-Steuerung getrübt wird – da sollte Bethesda nachpatchen. Wenig überraschend hat mich auch die Story von **Skyrim** eher kaltgelassen – dass ein **The Elder Scrolls** natürlich nicht 200 Stunden lang den Bombast eines **Witcher 2** liefern kann, sollte klar sein. Mehr spannende, moralische Quest-Entscheidungen hätten es hingegen ruhig sein dürfen – da hat Bethesdas **Fallout 3** immer noch die Nase vorn.

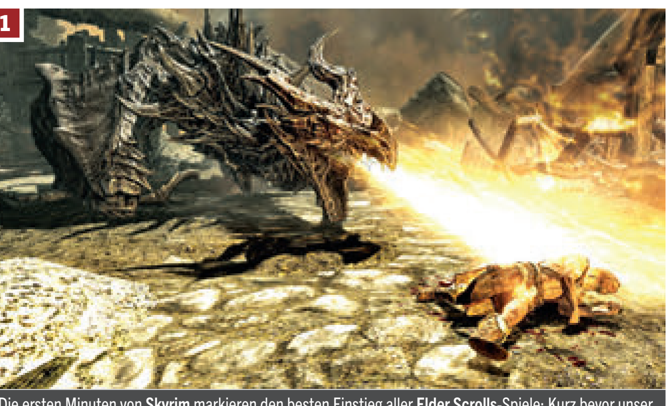
MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

„**Skyrim** ist durch und durch **The Elder Scrolls!**“



Kalter Wind durchdringt die Lederrüstung meines Helden. Ich ertappe mich dabei, wie ich den Blick gen Himmel richte und dabei auf das Rauschen von Drachenflügeln achte. Hut ab, Bethesda, atmosphärisch ist **Skyrim** ein äußerst gelungenes Rollenspiel. Nur zu gerne tauche ich in die eisig inszenierte Bergwelt Himmelsrand ab. Es tut gut, einfach der Nase nach spazieren zu können, hinein in den nächsten Dungeon, um dort Abenteuer zu erleben. Oder in die Taverne, um dem Gesang des Barden zu lauschen und dem Wirt den neuesten Tratsch zu entlocken. Ich genieße die Freiheit, die **Skyrim** mir bietet, und ziehe ein wenig die Stirn in Falten angesichts handwerklicher Mängel wie der nicht ganz überzeugenden Menüführung, der fehlenden Storytiefe, des Quest-Salats im Tagebuch und der störenden Kleinigkeiten, die sich hier und da zeigen. Davon abgesehen ist **Skyrim** aber durch und durch **The Elder Scrolls!**



Die ersten Minuten von **Skyrim** markieren den besten Einstieg aller **Elder Scrolls**-Spiele: Kurz bevor unser Held hingerichtet werden soll, greift ein Drache an, der Spieler entkommt dem Inferno nur knapp. Klasse!



Im Anschluss an das Tutorial wird der Spieler endlich in die riesige Welt Himmelsrand entlassen. Die ersten schönen Eindrücke werden allerdings etwas von der konsoligen Steuerung getrübt.



Nach dem Besuch im belebten Städtchen Weißlauf erkundet man das Ödsturzhügelgrab, den ersten wichtigen Dungeon in der Hauptstory. Monster, Fallen, Rätsel und Schätze – ein motivierender Ausflug!



Levelaufstiege erfolgen in einem angenehmen Tempo, wir legen uns auf bestimmte Talentbereiche fest. Unser Held wird mächtiger und seine Ausrüstung besser – auch Drachen sind bald kein Problem mehr.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 11. November 2011
Publisher: Bethesda Softworks
Entwickler: Bethesda Game Studios (Fallout 3, TES 4: Oblivion, TES 3: Morrowind)
Genre: Rollenspiel

GRAFIK

Die PC-Version von **Skyrim** überzeugt auch in grafischer Hinsicht: Die Texturen sind schärfer, die Umgebungen hübscher, die Lichteffekte feiner als in den Konsolenfassungen. Besonders die schönen Landschaften, die stimmungsvollen Tag-und-Nachtwechsel und die schicken Drachen bleiben noch lange in Erinnerung. Einige unscharfe Texturen und etwas steife Charakter- sowie Gesichtsanimationen kann man da leicht verschmerzen. Sobald Bethesda den geplanten Editor veröffentlicht, ist auch mit interessanten Grafik-Mods zu rechnen.

SOUND

Kein **Elder Scrolls**-Spiel klingt so gut wie **Skyrim**! Komponist Jeremy Soule (**Prey**, **Dungeon Siege**, **Guild Wars**, **Oblivion**) hat einen kraftvollen Soundtrack geschrieben, der auch gut zu einem Kinofilm gepasst hätte. Die deutschen Sprecher gehen in Ordnung, sie sind bemüht, wiederholen sich allerdings viel zu oft. Allerdings bietet die PC-Fassung die Möglichkeit, per Steam auch andere Sprachversionen herunterzuladen. Wenig überraschend: Die recht anspruchsvolle englische Fassung klingt besser als die deutsche.

STEUERUNG

Die Maus- und Tastatursteuerung ist Bethesda nicht rundum geglückt. Zwar lassen sich die meisten Tasten frei belegen, doch die Bildschirmanzeigen ändern sich dadurch nicht – das nervt. Die PC-Fassung erlaubt es, Items und Zauber auf die Schnelltasten 1 bis 8 zu legen, was in der Praxis aber nicht immer gut funktioniert. Inventar und Questlog liegen in Listenform vor und sind zwar ordentlich bedienbar, werden modernen Bedienstandards am PC aber nicht immer gerecht. Immerhin: Xbox-360-Gamepads werden unterstützt, und damit spielt es sich gut.

UMFANG

Kaum ein anderes Rollenspiel ist so umfangreich wie **Skyrim**. Die Hauptquest beschäftigt 10 bis 15 Stunden, danach locken noch vier Gilden, unzählige Nebenquests, mehr als 150 Dungeons und eine gigantische Welt zum Erforschen. Zudem gibt es keine feste Levelgrenze wie in Bethesdas **Fallout 3**.

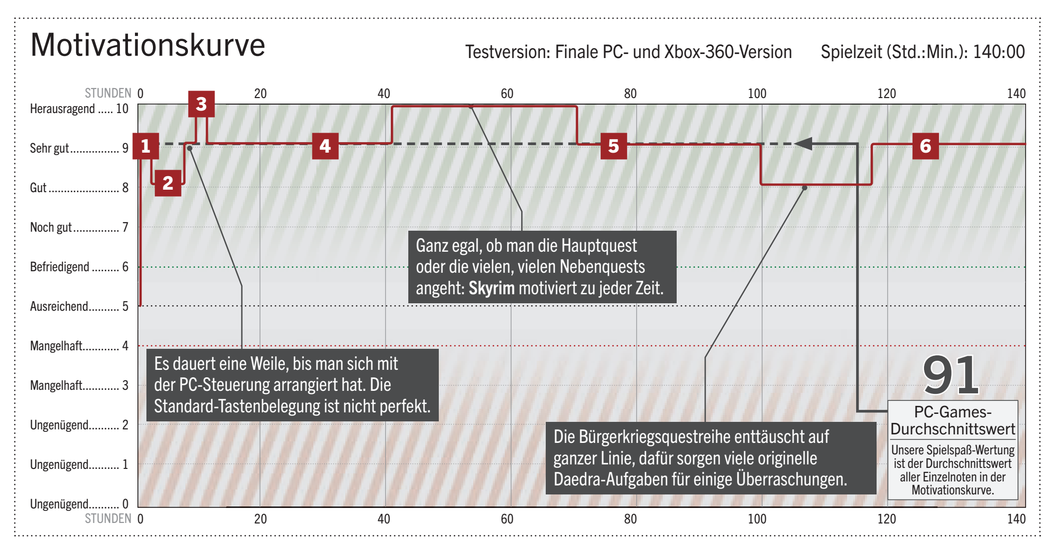
SPEICHERSYSTEM

Vorbildlich! Das Spiel legt regelmäßig automatische Speicherstände an, etwa beim Reisen oder beim Raumwechsel. Außerdem ist es möglich, jederzeit einen Spielstand anzulegen, und auch eine Quicksave-Funktion wurde eingebaut. Das Laden und Speichern geht angenehm flott.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Anders als in **Oblivion** wird die Levelstufe der Gegner nicht unbegrenzt an den Spieler angepasst. Daher können auch zu starke oder zu leichte Gegner auftauchen. Frust kommt trotzdem kaum auf, auf dem mittleren der fünf Schwierigkeitsgrade ist das Balancing zufriedenstellend. Wer mag, kann den Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern.







Auch wenn die Quests nicht immer auf Top-Niveau sind: **Skyrim** lockt stets mit neuen Orten, Geschichten und Items, da ist es kaum möglich, sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren. Sehr motivierend!



Die Hauptquestreihe endet befriedigend, aber auch ohne viel Spannung oder Überraschung. Trotzdem können wir nicht aufhören: Neben den Gilden warten noch so viele unentdeckte Orte und Quests!

ALTERSFREIGABE



Ab 16 Jahren: Skyrim ist komplett ungeschnitten und ab 16 Jahren freigegeben. Trotzdem ist in Kämpfen Blut zu sehen, manche Gefechte beendet das Spiel mit brutalen Finishing Moves inklusive Enthauptungen.

SPRACHE

Das Spiel wurde komplett lokalisiert und vertont, was angesichts der Größe von **Skyrim** schon eine klasse Leistung ist. Allerdings haben sich auch Übersetzungs- und Betonungsfehler eingeschlichen. Wer mag, kann die englische Fassung per Steam herunterladen.

EDITOR UND MODS

Wie bei allen Bethesda-Spielen wird es auch für **Skyrim** einen umfangreichen Editor geben, der war bei Redaktionsschluss allerdings noch nicht erhältlich. Es ist davon auszugehen, dass auch **Skyrim** über Jahre hinweg von einer aktiven Modding-Community unterstützt wird.

HARDWARE

Minimum: A64 X2 5000+ oder C2D E4400/E6400, Geforce 8600 GTS oder Radeon X1950 Pro (512MB), 4 GB RAM, Internetzugang
Empfohlen: Core i5-2500K, C2D E8400 oder Phenom II X4 980 BE, Geforce GTX 560 oder Radeon HD 6850, 4 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Um **Skyrim** zu installieren, benötigen Sie einen Steam-Account (www.steampowered.com) und eine Internetverbindung. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, es besteht also keine Online-Pflicht. Ein Weiterverkauf ist nicht möglich.

TEST-ABRECHNUNG

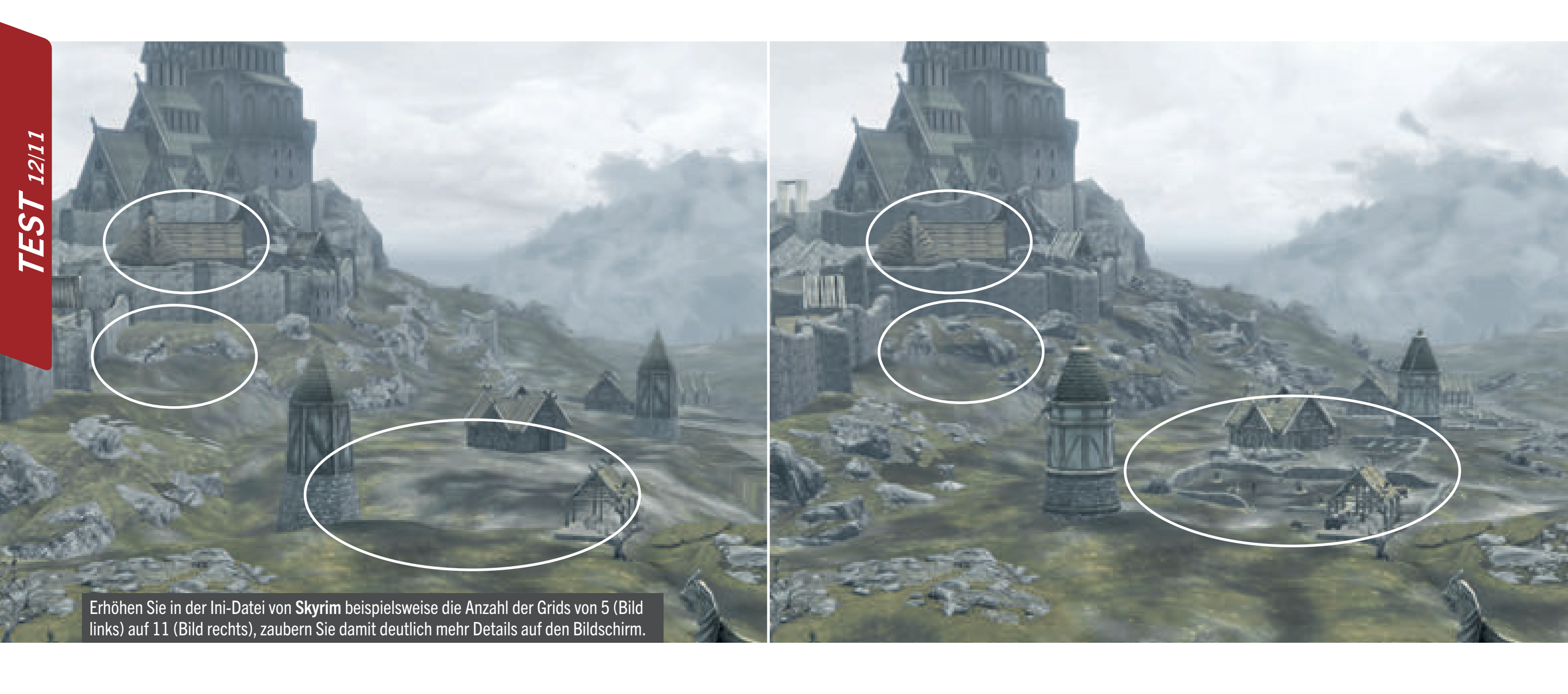
Wir spielten zunächst die Xbox-360-Fassung etwa 120 Stunden lang. Die PC-Fassung, die auch für uns erst am 11. November freigeschaltet wurde, spielten wir danach noch mal etwa 30 Stunden lang – mehr als genug Zeit, um die Technik, die Steuerung und mögliche Bugs zu untersuchen.

Pro und Contra

- ➕ Gigantischer Umfang (150–200 Stunden)
- ➕ Völlige spielerische Freiheit
- ➕ Teils atemberaubende Landschaften mit flüssigem Tag-und-Nachtwechsel
- ➕ Schöner, erwachsener Grafikstil
- ➕ Atmosphärische, glaubhafte Spielwelt
- ➕ Offene Charakterentwicklung mit vielen spielerischen Möglichkeiten
- ➕ Brillant umgesetzte, sehenswerte Drachen
- ➕ Actionreiche Kämpfe mit schönen Finishing-Moves und gutem „Mittendrin-Gefühl“
- ➕ Simple, aber nützliche Handwerkssysteme
- ➕ Reichlich originelle Nebenquests
- ➕ Viele Nebenbeschäftigungen wie Gilden, Bürgerkrieg, Schatzsuche usw.
- ➕ Viele, meist gut designte Dungeons
- ➕ Fabelhafter Soundtrack
- ➕ Keine feste Levelgrenze
- ➕ Kurze Ladezeiten und freies Speichern
- ➕ Komplett ungeschnitten
- ➕ Englische Version als Download
- ➕ Mod-Editor wird gratis nachgeliefert
- ➖ Unpersönliche, spannungsarme Hauptquest mit zu wenig Gänsehautmomenten
- ➖ „Konsolige“ Menüs, etwa ein umständliches Listeninventar mit Bedienungsmängeln
- ➖ Nur wenige moralische Entscheidungen
- ➖ Diverse kleinere Bugs (etwa bei der KI)
- ➖ Zu viele Gräber und Banditenhöhlen
- ➖ Deutsche Sprecher wiederholen sich zu oft.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 91


Erhöhen Sie in der Ini-Datei von **Skyrim** beispielsweise die Anzahl der Grids von 5 (Bild links) auf 11 (Bild rechts), zaubern Sie damit deutlich mehr Details auf den Bildschirm.

Skyrim im Technik-Check: Tuning & Mods

Von: Marc Sauter, Marc Brehme und Felix Schütz

Skyrim hat noch Reserven! Wir zeigen, was möglich ist, und stellen erste Mods vor.

Nur keine Angst, Sie müssen weder Modder noch Profi sein, um **Skyrim** erfolgreich zu tunen.

TUNING + TIPPS

Grundsätzlich reichen ein Mittelklasse-PC mit einer ebensolchen Grafikkarte, beispielsweise einer Radeon HD 6850 oder einer Geforce GTX 460 mit 1 GB RAM zum Spielen von **Skyrim** vollkommen aus. Damit können Sie den Titel in der Qualitätseinstellung „Ultra“ inklusive 8x MSAA und 16:1 AF flüssig spielen. Mit einer schwächeren Grafikkarte wie Radeon HD 4870 oder Geforce GTX 260-216 stehen Ihnen immerhin noch hohe Details zur Verfügung, ohne dass es ruckelt. Allerdings sollten im Optimalfall vier Gigabyte Arbeitsspeicher in Ihrem Rechenknecht stecken.

Skyrim ist in der Nähe und erst recht in den Städten sehr CPU-limitiert. Sie sollten daher einen Zweikernprozessor besitzen, um ruckelfrei spielen zu können. Mehr als zwei Kerne bringen allerdings keinen Leistungsgewinn, daher sind ein übertakteter Core 2 Duo, Phenom 2 oder Sandy Bridge ideal. Gegenüber herkömmlichen Festplatten reduzierten sich die Ladezeiten mit einer SSD-Festplatte merklich.

Wenn Ihr PC an seine Grenzen stößt, sollten Sie zunächst die Details verringern. Spielen Sie mit hohen statt Ultra-Details, steigt die Performance des Spiels drastisch – bei kaum verschlechterter Optik. Die leidet hingegen, wenn Sie FXAA aktivieren. Das Bild wird dann unscharf. Stattdessen sollten Sie lieber die Transparenzkantenglättung im Treiber und 4x MSAA im Spielmenü aktivieren. Da es sich bei **Skyrim** um ein Open-World-Spiel handelt, sollten Sie zudem mit 16:1 AF spielen. Diese Einstellung ist vor allem deshalb sinnvoll, weil sie die Performance kaum reduziert.

Spieler, die von der empfohlenen Auflösung von 16:10 abweichen und entweder auf 16:9 oder sogar 4:3 spielen, sehen links und rechts mehr vom Bild, das dabei oben oder unten aber nicht beschnitten wird. Eine sinnvolle Möglichkeit, sich mehr Übersicht zu verschaffen und schneller auf Feinde reagieren zu können, die Ihnen in die Flanke fallen wollen. Um die Atmosphäre im Spiel noch weiter zu steigern, aktivieren Sie auf Geforce-Karten per Treibereinstellung die Option „Ambient Occlusion“.

Sie suchen vergeblich die DirectX-11-Einstellungen im Menü? Die Unterstützung von DX-11 ist in **Skyrim** noch nicht enthalten und soll nachgeliefert werden.

PRAKTISCHE TIPPS: INI-DATEI

Um grafisch das Maximum aus **The Elder Scrolls 5: Skyrim** herauszuholen, modifizieren Sie die Ini-Datei. Nehmen Sie aber zuerst alle Einstellungen vor und setzen Sie alle Werte auf „Ultra“. Entfernen Sie dann die Haken bei „FXAA“ und „Ausblendung Objektdetails“. Speichern Sie ab und verlassen Sie die Optionen. Suchen Sie die Datei SkyrimPrefs.ini, die Sie am einfachsten über die Suchfunktion finden oder bei Windows 7 manuell unter Documents/MyGames/Skyrim suchen. Legen Sie eine Kopie der Ini-Datei an und öffnen das Original mit einem Texteditor. Suchen Sie dann nach folgenden Einträgen und ändern Sie sie entsprechend:

TIPP 1: Eliminiert Maus-Lags (in Verbindung mit VSync) durch Deaktivierung der Mausbeschleunigung
bMouseAcceleration=1
(Wechsel zu 0)

TIPP 2: Deutlich bessere Schatten, ohne die FPS stark zu beeinflussen
iBlurDeferredShadowMask=3
(Wechsel zu 1, alternativ zu 2)

TIPP 3: Leicht verbessertes Shadow-Filtering
iShadowFilter=3 (Wechsel zu 4)

TIPP 4: Aktiviert Transparency MS
fShadowLODStartFade=200.0000
(Wechsel zu 1000.0000)

TIPP 5: Besserer Level of Detail (LOD) Distanz
fTreesMidLODSwitchDist=0.0000
(Wechsel zu 10000000.0000)

TIPP 6: Verbessert den LOD der Schatten
fShadowLODStartFade=200.0000
(Wechsel zu 1000.0000)

TIPP 7: Verbessert Baumschatten
bTreesReceiveShadows=0
(Wechsel zu 1)

TIPP 8: Rendert mehr Baum-Skins/Texturen
uiMaxSkinnedTreesToRender=20
(Wechsel zu 40)

TIPP 9: Verbessert das Wasser-Antialiasing und sieht vor allem in Bewegung deutlich besser aus
iWaterMultiSamples=0
(Wechsel zu 4)

TIPP 10: Bessere Wasserreflexion
iWaterReflectHeight=512 und iWaterReflectWidth=512
(Wechsel jeweils zu 1024)

Um das Wasserrendering ingesamt zu optimieren, fügen Sie noch fol-



Die Wegweiser in der deutschen Version von **Skyrim** sind alle noch auf Englisch und schlecht lesbar. Die Mod **Deutsche Wegweiser** von Eldarie übersetzt sie.

gende Zeilen am Ende der Datei ein:
bUseWaterReflectionBlur=1
bReflectExplosions=1
iWaterBlurAmount=4
bAutoWaterSilhouetteReflections=0
bForceHighDetailReflections=1

ERSTE MODS

Obwohl noch keine Mod-Tools erschienen sind und Bethesda das Creation Kit erst noch nachliefern muss, sind bereits am Erstverkaufstag von **Skyrim** erste Mods erschienen. Diese überarbeiten verschiedene Aspekte des Rollenspiels. Vorrangig handelt es sich dabei um grafische Änderungen bzw. Verbesserungen wie etwa optimierte Texturen für Rüstungen und Schwerter und zahlreiche Modifikationen an den Charktermodellen. Die beliebtesten Mods auf der Community-Seite skyrimnexus.com sind beispielsweise **No more blocky Faces**, **Detailed Faces v2**, **Nude Females** sowie **Enhanced Night Skyrim** und der **FXAA Post Process Injector**. Während die ersten drei genannten Mods das Aussehen der Charaktere verbessern bzw. ihnen die Kleidung nehmen, beschert Ihnen **Enhanced Night Skyrim** einen schöneren Nachthimmel und die **FXAA**-Mod verschönert die Grafik durch Effekte wie etwa bessere Schärfe und Bloom.

Die Steuerung des Rollenspiels ist nicht optimal für den PC umgesetzt worden. Insbesondere die Tastatursteuerung, die sich kaum anpassen lässt, nervt viele Spieler. Mit der Mod **Hard Coded key tweaks** können Sie die Tastenbelegung zumindest teilweise anpassen. Beispielsweise so, dass Sie dann beim Schlösserknacken die Dietriche im Schloss auch mit den Cursortasten drehen können anstatt mit der vorgegebenem Tastenbelegung WASD.

Simple Borderless Window lässt Sie **Skyrim** in einem rahmenlosen Fenstermodus in beliebiger Auflösung spielen. Das ist insofern interessant, als dass Sie damit das Problem umgehen, dass das Spiel einen zwischenzeitlichen Wechsel zu anderen Programme oder dem Desktop per Alt+Tab in der ungemoddeten Version nicht zulässt. Mit der Mod haben Sie also ein großes Bild und können trotzdem auf andere Programme zugreifen

Mit dem Map-in-full-3D-Tool ist es möglich, mittels einer angepassten Kamera-Steuerung nicht nur in die Ingame-Karte hinein- und aus ihr herauszuzoomen, sondern auch alles in 3D zu betrachten. Durch diesen freien Kameramodus können Sie sich mittels WASD-Tasten oder Maus sozusagen fliegend durch die Welt von **Skyrim** bewegen, in der auch weiterhin alle Symbole der Map wie etwa solche für Orte angezeigt werden.

Spieler, die mit Grafik-Problemen oder Freezes zu kämpfen haben, sollten sich den inoffiziellen **Skyrim**-Patch von **ENBSeries**-Modder Boris Vorontsov unter enbdev.com anschauen. Bei Redaktionsschluss Mitte November stand Version 4 des Patches zum Download bereit, der unter anderem Lags, Freezes und grafische Artefakte sowie Soundprobleme behob. ❑

Info: www.skyrimnexus.com


Mit der Fan-Erweiterung **Vurts Skyrim Flora Overhaul** von Modder Vurt (Bild unten) werden die Texturen der Landschaft im Vergleich zum ungemoddeten Originalspiel (oben) stark verbessert.


Die Mod **Better Blood Textures** verbessert die Darstellung des Bluts im Spiel (Bild unten mit Mod).

Mischstädte aus Eco- und Tycoon-Gebäuden sind am effektivsten. Vorne fördern die Pumpen Öl, oben drüber filtern Ozonemaker die Abgase aus der Luft.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2011 89

Anno 2070

Von: Peter Bathge

Die Anno-Serie macht einen erfolgreichen Schritt in die Zukunft – verliert dabei aber an Atmosphäre.

Mit den Zukunftsängsten der Menschen zu spielen – dieser Maxime folgt das Science-Fiction-Genre. Dabei stellt es unbequeme Fragen, die jeden Menschen beschäftigen: Was hält die Zukunft für uns bereit? Können wir die Probleme der heutigen Gesellschaft bewältigen? Wie sieht die Welt in 50 oder 100 Jahren aus? Was wäre, wenn?

Das Aufbau-Strategiespiel Anno 2070 schlägt in dieselbe Kerbe. Statt bunter Heimeligkeit umgibt den fünften Serienteil eine nüchterne, fast schon ernste Stimmung, die die trüben Zukunftsaussichten dieser fiktiven Neuzeit widerspiegelt: Die natürlichen Rohstoffe der Erde sind beinahe aufgebraucht, die Energiekrise hat sich zugespitzt, Überbevölkerung und ein gestiegener Meeresspiegel erfordern die Erschließung neuer Siedlungsplätze. Gemäß der Serientradition finden Sie diese nicht auf fernen Planeten, sondern auf unbewohnten Inseln sowie erstmals auch am Meeresgrund.

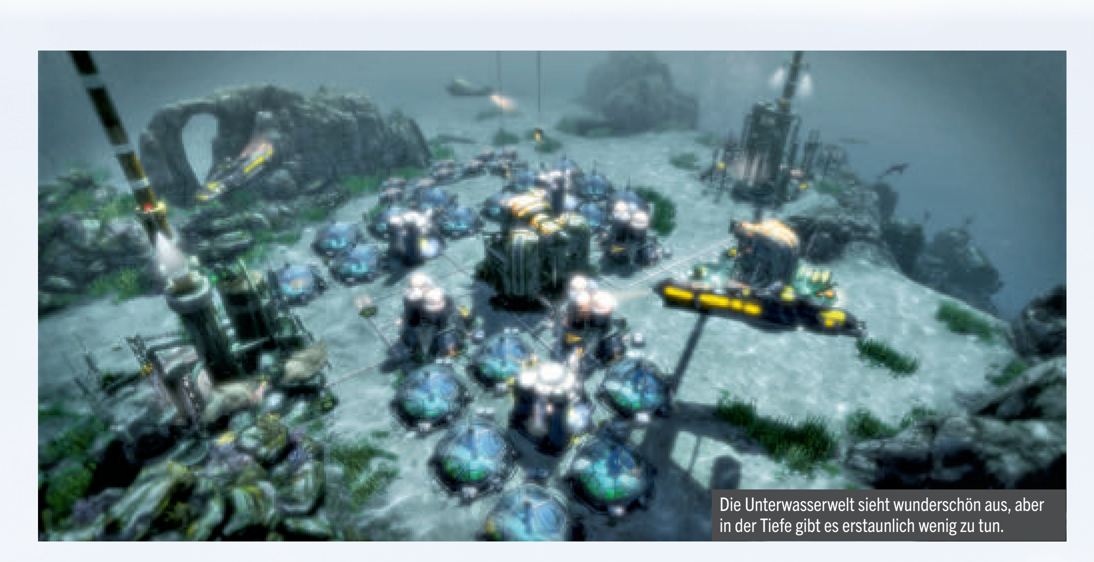
Eine elf Missionen lange Kampagne nimmt Neueinsteiger bei der Hand und führt sie vorbildlich in das komplexe Spielprinzip ein. Doch so gut die 15 Stunden lange Aneinanderreihung von Aufträgen auch als Tutorial funktioniert, so spektakulär versagt sie dabei, eine spannende Geschichte zu erzählen. Im Jahr 2070 haben globale Konzerne nationale Regierungen als Entscheidungsträger abgelöst. Als Mitglied eines dieser Konzerne erleben Sie, wie Menschenleben durch Profitgier gefährdet werden, als ein mit Ihrer Hilfe errichteter Staudamm bricht. Kurz darauf erleben Sie die Ignoranz der technikverliebten Menschheit, die glaubt, ihre gefährlichsten Schöpfungen beherrschen zu können: Ein Virus polt den fortschrittlichsten Supercomputer der Welt um, woraufhin dieser einem neuen Lieblingshobby nachgeht – der Ausrottung des Homo sapiens.

Seinen geradlinigen Plot erzählt **Anno 2070** in hübschen Kamera-

KOPIERSCHUTZ

Für Anno 2070 setzt Ubisoft auf Internetaktivierung, Kontobindung und den Ubisoft Game Launcher.

Nach einer einmaligen Online-Aktivierung bei der Installation lässt sich **Anno 2070** im Offline-Modus spielen – dann funktionieren aber weder das Spielerprofil (siehe Kasten auf Seite 75) noch die Community-Features (siehe Kasten auf Seite 78), welche die Langzeitmotivation erhöhen. Außerdem macht die Bindung der Seriennummer an ein Benutzerkonto einen Weiterverkauf des Spiels unmöglich.



Die Unterwasserwelt sieht wunderschön aus, aber in der Tiefe gibt es erstaunlich wenig zu tun.

UNERLÄSSLICH
Das praktische Rechtsklick-Baumenü müssen Sie gesondert im Spielmenü aktivieren. Damit haben Sie schnell Zugriff auf die wichtigsten Gebäude und Hilfsmittel wie die Pipette.

ABGEMAGERT
Im überarbeiteten Baumenü sortiert **Anno 2070** alle Einrichtungen nach dem Endprodukt des zugehörigen Warenkreislaufes. Das sorgt für weniger Einträge und mehr Übersicht, da Sie auf einen Blick wissen, welche Gebäude für die Herstellung eines Produkts nötig sind.

ÜBERSICHTLICH
Weitere Slots am unteren Bildschirmrand erlauben Zugriff auf häufig gebrauchte Bausymbole. Die Zusammensetzung der Leiste bestimmen Sie selbst.

fahrten, die aber aufgrund ihres gemächlichen Tempos kaum Spannung erzeugen. Beim Kampf gegen die mörderische KI stoßen Sie auf ein halbes Dutzend Charaktere, die Sie nur in animierten Porträts zu Gesicht bekommen. Obschon die deutsche Sprachausgabe dieser Figuren hervorragend ist, bleiben die Personen stets blass und austauschbar. Beispiel gefällig? Wo bei **Anno 1404** der gutmütige Lord Northburg als sympathischer Mentor des Spielers auftrat, weist Sie hier die distanzierte Computerpersönlichkeit E.V.E. kühl und logisch auf Missstände hin.

Zudem fehlt ein echtes Feindbild; selbst wenn die ausgerastete künstliche Intelligenz im Spielverlauf Kontrolle über Atomwaffen erhält, hat der Spieler nie ein gesteigertes Bedürfnis, es diesem drögen Schurken heimzuzahlen. Die Kreuzritter-Geschichte von **Anno 1404** mit all ihren klischeehaften, aber lebendigen Charakteren strahlte deutlich mehr Charme aus. Dazu kommt, dass die Kampagne spielerisch Magerkost bietet: Erst im letzten der drei Kapitel erhalten Sie Zugriff auf alle Bauoptionen, errichten eine große Stadt und besiedeln mehrere Inseln. Zuvor erledigen Sie hauptsächlich Botengänge; die für die Aufbau-Serie typische Freiheit fehlt.

Jene Freiheit bietet der Rest des Spiels dagegen in Hülle und Fülle, denn nach der kurzen Kampagne legt **Anno 2070** erst so richtig los. Sieben Einzelszenarien stehen zur Auswahl (zwei davon exklusiv für Mehrspielerpartien), in denen Sie jeweils ein bestimmtes Ziel erreichen sollen, etwa ein sündhaft teures Monument errichten oder eine Million Credits erwirtschaften. Zusätzlich gibt es einen Endlosmodus, in dem Sie auf Zufallskarten alles selbst bestimmen: Aus mehreren Dutzend Starteinstellungen und Siegbedingungen stellen Sie sich die gewünschte Konfiguration zusammen, wobei ein praktischer Balken Sie über den Schwierigkeitsgrad der gewählten Optionen informiert. Abschließend entscheiden Sie noch über die Zusammensetzung der Computerspieler, die mit Ihnen um die Wette siedeln (alle mit eigener Persönlichkeit), oder laden Freunde zu einem Online-Match ein (siehe Kasten auf Seite 78).

Bevor die Partie startet, stehen Sie vor der Fraktionswahl: Schlagen Sie sich auf die Seite der Ecos, die umweltfreundliche Förderungsprozesse bevorzugen und im Einklang mit der Natur leben? Oder kümmern Sie sich einen feuchten Kehricht um saubere Luft und entscheiden sich lieber für die Tycoons? Entsprechend Ihrer Wahl beginnen Sie mit einem anderen Set an Gebäuden und Technologien, die sich vor allem in Details unterscheiden: Ecos

FORTSCHRITTE ÜBERNEHMEN: KAMPAGNE, ARCHE, PROFIL

In den Vorgängern waren einmal erbaute Inselstädte nach dem Wechsel des Szenarios verloren. In Anno 2070 bleiben die eigenen Fortschritte erhalten.

Zum einen ist die Kampagne in drei Kapitel zu jeweils drei oder vier Missionen aufgeteilt: In jedem Kapitel bleibt zwischen den Aufträgen die Inselbeschaffenheit unverändert, von der Anzahl der errichteten Quarzminen bis zur Position Ihrer Handelsschiffe. So hat der Spieler das Gefühl, eine stetig wachsende Siedlung zu betreuen. Zum anderen dürfen Sie sowohl Waren als auch die in den Tech-Laboren erforschten Technologien an Bord der Arche laden. Diese schwimmende Basis begleitet Sie durch alle Spielmodi und lässt sich mit Upgrades wie einer gesteigerten Effizienz aller Fischereihäfen sockeln. Ähnlich wie in einem Rollenspiel werden die Boni der Arche immer mächtiger. Zu guter Letzt führt **Anno 2070** akribisch Buch über Ihre Erfolge; mit jeder erfolgreich beendeten Partie verbessern Sie Ihr Ansehen bei einer der drei Parteien. Dadurch steigen Sie im Rang auf und erhalten passive Boni sowie optische Extras für Ihr Profil, in dem Sie auch Ihre Auszeichnungen für absolvierte Herausforderungen zur Schau stellen.



◀ Die Anzahl der verfügbaren Archen-Sockel für erforschte Technologien steigert sich mit wachsendem Erfahrungslevel. Langzeitspieler erhalten so mehr Vergünstigungen.

▶ Nach jeder Mission hagelt es Ruhmpunkte, durch die Sie in der Karriereleiter der drei Fraktionen aufsteigen. Dadurch schalten Sie motivierende Extras frei.

SO GUT FUNKTIONIEREN DIE NEUERUNGEN

Für Teil 5 haben die Entwickler eine Menge neuer Spielelemente ersonnen. Wir machen den Praxistest: Welche Features überzeugen, welche nicht?

DREI FRAKTIONEN



Ecos, Tycoons und Techs erweitern die Bandbreite an Gebäuden und Handelswaren um ein Vielfaches. Das Zusammenspiel der drei Gruppierungen funktioniert gut; Mischstädte mit Bewohnern aller Fraktionen besitzen Vorteile gegenüber Monokulturen. Zwar verfügen Ecos und Tycoons grundsätzlich über die gleichen Gebäudetypen und gehen ähnlich vor, wodurch ihre Unterschiede eher kosmetischer Natur sind. Aber insgesamt fügt die Fraktionswahl dem Wuselwahn auf dem Bildschirm eine dicke Portion Spieltiefe hinzu.

FORSCHUNG



Die Techs erfinden in Labors und Akademien auf Knopfdruck neue Technologien. Toll, so lassen sich Gegenstände wie Enterhaken für Ihre Schiffe selbst herstellen. Außerdem schalten Sie so manche neue Option frei, etwa den Bau eines Staudamms. Die Forschungsergebnisse des Labors stehen in Sachen Nützlichkeit aber klar hinter den bahnbrechenden Akademie-Neuheiten zurück. Tatsächlich dient das Labor hauptsächlich als Teilelieferant für die Akademie.

ÜBERARBEITETES MILITÄR



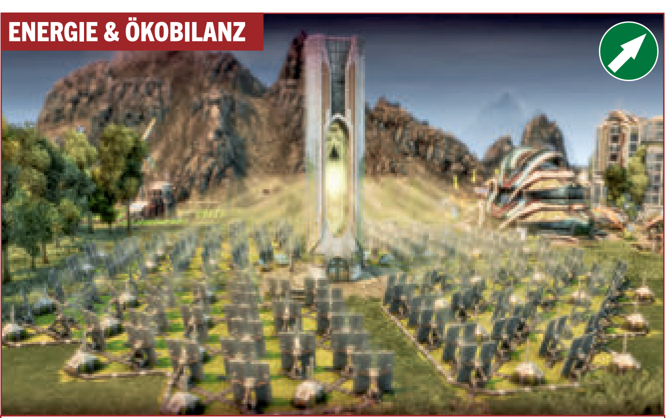
Was für ein Segen, die nervig zu kommandierenden Landeinheiten sind ein für alle Mal Geschichte! Dadurch spielen sich die Gefechte flotter und trotzdem komplex, weil Schiffe, U-Boote und Flugzeuge gleich drei Spielebenen bevölkern. Zudem erlauben Extras wie EMP-Bomben weitere taktische Winkelzüge. Dass Sie abgefeuerten Schüssen nicht ausweichen dürfen und Schiffe munter ohne Kollisionsabfrage durcheinander fahren, stört da kaum.

UNTERWASSERSIEDLUNGEN

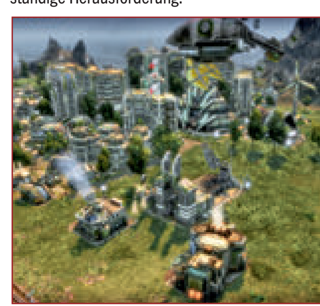


Der Bau von Betrieben und Verteidigungsanlagen am Meeresgrund ist eine schöne Abwechslung zum Geschehen an Land. Besonders gut ist der Übergang zwischen den beiden Ebenen gelungen; einmal mit dem Mausrad zoomen, schon blicken Sie auf die Tiefseewelt. Wenn sich die erste Faszination gelegt hat, fällt aber schnell auf, dass unter Wasser wenig zu tun ist. Hätten die Entwickler mit versteckten Ruinen und tollen Nebenaufträgen die Entdeckerlust geweckt, wir wären rundum glücklich gewesen. Vielleicht ja im Add-on.

ENERGIE & ÖKOBILANZ



Die mit Abstand beste und wichtigste Neuerung ist die Art und Weise, wie **Anno 2070** den Bedarf nach Strom und die Auswirkungen Ihres Handelns auf die Umwelt darstellt. Mit jedem neuen Gebäude nimmt der Energiestand auf Ihrer Insel ab; für mehr Saft sorgen Kraftwerke, die Kohle, Uranbrennstäbe oder einfach nur Wind benötigen. Doch gerade die Tycoon-Bauten erzeugen neben reichlich Energie auch zahlreiche Abgase und Giftstoffe. Die setzen sich in Luft und Boden fest, wodurch die Ökobilanz sinkt – eine simple Plus-Minus-Anzeige am oberen Bildschirmrand. Weil auf verschmutzten Inseln Früchte und Gemüse nur langsam wächst und sich Einwohner (besonders Ecos) über den Smog beschweren, ist erneut der Spieler gefordert: Mit Ökobilanzgebäuden wie Wetterkontrollstationen dämmen Sie die Verschmutzung ein und sorgen wieder für grüne Wiesen. Doch solche fortschrittlichen Bauwerke verschlingen Unmengen an Strom, weshalb neue Kraftwerke her müssen ... ein ewiger Kreislauf, der dafür sorgt, dass der Spieler ständig überlegt, plant und optimiert. Clever: Viele Energie- und Ökobilanzgebäude besitzen eine blaue Einflusssphäre, die den Wirkungsradius der Konstruktion darstellt. Überschneiden sich zwei solcher Flächen, sinkt die Produktivität der Einrichtungen. Auf den beengten Inseln genug Platz für diese Bauwerke zu finden, ist eine ständige Herausforderung.



ANNO GEGEN ANNO

Wie schlägt sich Anno 2070 gegen den direkten Vorgänger Anno 1404?



Welches **Anno** Sie bevorzugen, hängt von Ihren Vorlieben ab: Haben Sie den historischen Hintergrund der bisherigen Serienteile satt und wollen Sie ein frisches, aufregendes **Anno**? Wollen Sie sich hauptsächlich im Endlosmodus austoben und ist Ihnen eine spannende Geschichte nicht so wichtig? Dann ist **Anno 2070** Ihr Spiel. Wenn Sie dagegen auf charmante Charaktere und eine eher freundliche Atmosphäre beim Bauen Wert legen, sind Sie mit **Anno 1404** besser beraten. Wem das Szenario einerlei ist, dem legen wir jedoch ausdrücklich beide Spiele ans Herz: Ein komplexeres, vielschichtigeres Spielerlebnis finden Sie nirgendwo sonst im Aufbaugenre!



Der Verwüstungsradius der Tycoon-Atombombe ist bemerkenswert klein – trotzdem kostet der Bau eines Atomsilos (kleines Bild) unerhört viel Zeit und Rohstoffe.

gewinnen ihre Energie mit Windrädern und Solarpanels, bauen Getreide in weiten, wogenden Feldern an und bekämpfen mit Ozonemakern (eine Art futuristischer Zeppelin) die Verschmutzung der Inselwelt. Tycoons erzeugen Strom durch Kohle- oder Atomkraftwerke, verarbeiten Schweine in Mastbetrieben zu Steaks und begegnen der Abfallproblematik mit Entsäuerungsstationen und Reststoffpresswerken. Die größten Unterschiede weisen die Parteien in Sachen Militär auf: Ecos besitzen schnelle Hovercrafts und Schutzschildgeneratoren für Hafenanlagen, Tycoons bevorzugen langsame Kampfpötte vom Typ Colossus und investieren viel Zeit und Geld in den Bau von Atomsprengköpfen.

Letztendlich ähneln sich die Abläufe aber, egal welcher Gruppe Sie sich anschließen. Lediglich die Warenkreisläufe (noch mehr als im Vorgänger) und der Umgang mit den gelungenen neuen Elementen Strom und Ökobilanz (siehe Kasten links) ändern sich. Das Grundprinzip ist gewohnt spaßig: Sie erschließen unbewohnte Inseln, indem Sie von einem Schiff aus ein Kontor an den Strand setzen. Als Nächstes arrangieren Sie Wohnhäuser um einen zentralen Marktplatz herum und versorgen die zuziehenden Einwanderer mit Nötigem (Fisch, Tee), Angenehmem (Kultur, Medien) und Luxuriösem (Champagner, 3D-Beamer). Das ist ungeheuer motivierend und fesselt stundenlang an den PC, weil der Spieler ständig vor neue Aufgaben gestellt wird, weil nie alles am Schnürchen läuft, weil immer noch eine Handelsroute einzurichten, ein Wirtschaftszweig aufzubauen, ein Kraftwerk zu konstruieren ist.

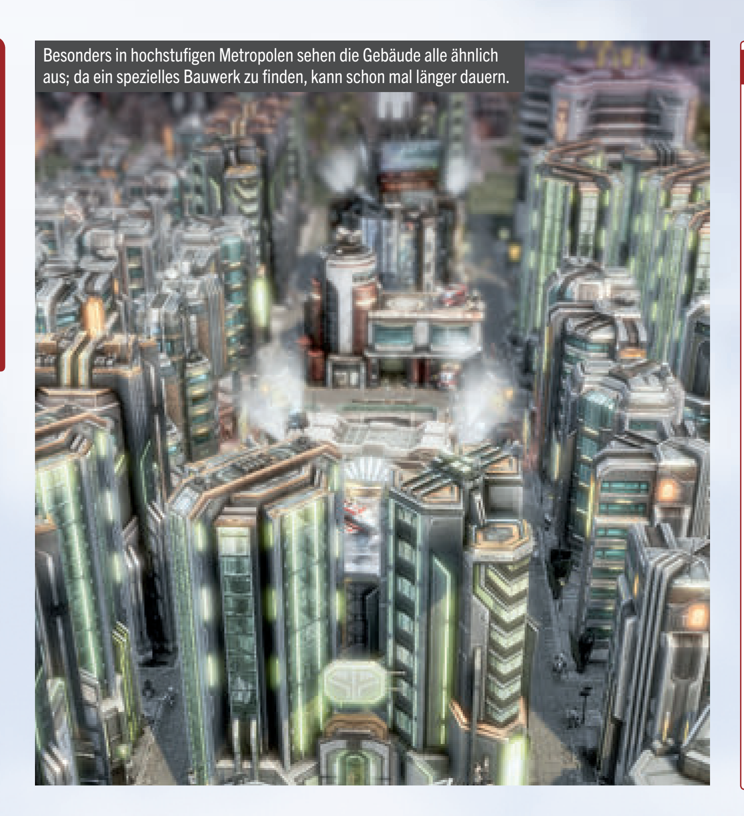
Wenn Sie brav die Bedürfnisse der Siedler erfüllen, indem Sie immer weitere Produktionstätten für immer komplexere Warenkreisläufe errichten, steigen die Mannen in vier Stufen auf, wodurch Sie Zugang zu neuen Gebäuden und höhere Steuereinnahmen erhalten. Auf der letzten Stufe haben Sie dann die Möglichkeit, auch noch die Technologien der jeweils anderen Fraktion freizuschalten, wodurch ein neuer Reiter im Baumenü dazukommt. Somit können Sie die Schwächen der Gruppierungen mit den Gebäuden des jeweils anderen Lagers ausgleichen und gewaltige Mischstädte errichten. Grenzen setzt Ihnen das Spiel dabei keine, sondern überschüttet Sie förmlich mit Optionen und möglichen Herangehensweisen. Zur Komplexität trägt auch die Begegnung mit den Techs bei, die ab der dritten Zivilisationsstufe vorstellig werden.

Diese neugierigen Forscher sind das Pendant zum Orient aus **Anno 1404**. Genau wie Nomaden und Gesandte im Mittelalter-Vorgänger besitzen die Techs nur zwei statt der vier Zivilisationsstufen von Ecos und Tycoons. Die Laboranten wollen mit aus Algen hergestellten Mahlzeiten aufgepäppelt werden und benötigen Zugang zu Labor und Akademie, in denen ein neues Feature von **Anno 2070** versteckt ist: die Forschung. Mit genügend Mikrochips im Lager bewilligen Sie Forschungsprojekte, die entweder Ihre Militäreinheiten verbessern oder Effizienz und Produktivität Ihrer Betriebe aufwerten.

Das Labor spuckt dabei lediglich Gegenstände aus, die Sie nur einmal benutzen: EMP-Bomben, mit denen Sie feindliche Kreuzer lahmlegen, oder Bohrköpfe, die versiegte Bodenschätze unterhalb der Minenschächte wieder auffrischen. Zudem dient das Labor als Zulieferer von Komponenten für die Akademie, in der Sie die echten wissenschaftlichen Durchbrüche feiern. Dort erforschen Sie nämlich dauerhaft wirksame Technologien wie eine erhöhte Lagerkapazität Ihrer Kontore oder einen Bonus auf die Trefferpunkte aller Einheiten. Solche Technologien sind aber nur dann wirksam, wenn sie in einem Sockel Ihrer Arche stecken. In der Praxis benutzen Sie somit hauptsächlich die Akademie, da dort die wichtigsten Upgrades schlummern. Wirklich spielentscheidend ist die Forschung ohnehin nur in eng geführten Online-Duellen.

Doch die Techs sitzen nicht den ganzen Tag im Laborkittel vor dem Elektronenmikroskop. Nein, sie sind auch als einzige Fraktion in der Lage, unter die Meeresoberfläche vorzustoßen. Mit U-Booten und Trimaranen suchen die Techs nach Unterwasserplateaus, die sich für die Besiedlung eignen. Von denen gibt es pro Karte nur eine Handvoll, weshalb die Spieler ähnlich frenetisch nach ihnen suchen wie nach den Orientinseln in **Anno 1404**. Dabei haben die Entwickler jedoch die Wichtigkeit dieser zweiten Spielebene zurückgefahren: Auch ganz ohne Unterwassersiedlung erreichen Ecos und Tycoons die vierte und letzte Zivilisationsstufe und erhalten Zugriff auf den Großteil aller Gebäude.

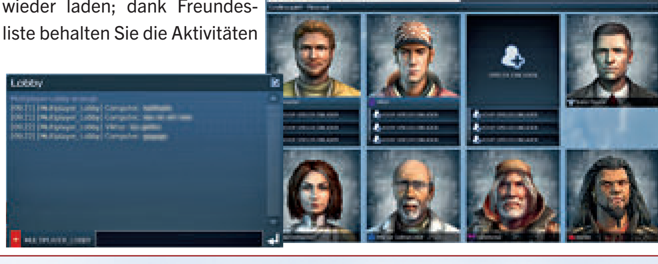
Im Untergrund geförderte Waren sind nämlich nicht für den Aufstieg der Landbevölkerung nötig, da zum Beispiel die Tycoons das für sie wichtige Öl auch an Land mit Pumpen gewinnen. Lediglich die anspruchsvolle Managerkaste, die Spitze der Bevölkerungspyramide, ist scharf auf Luxusgüter, die ohne Nachschub aus der Tiefe unzugänglich sind. Diese Unabhängigkeit von den Unterwassersiedlungen freut Einsteiger, die sich lange Zeit auf die Oberwelt konzentrieren können. Doch **Anno**-Profis dürften die Verzahnung der


Besonders in hochstufigen Metropolen sehen die Gebäude alle ähnlich aus; da ein spezielles Bauwerk zu finden, kann schon mal länger dauern.

DER MEHRSPIELERMODUS

Anno 2070 bietet alle Multiplayer-Optionen des 1404-Add-ons Venedig – plus ein paar Extras.

Sie treten in Szenarien und im Endlosmodus gegen bis zu drei menschliche Widersacher an. Und zwar ausschließlich online über Ubisofts integrierte Plattform, ein LAN-Modus fehlt. Der Koop-Modus des Vorgängers ist dafür wieder mit von der Partie; mit entsprechender Absprache kümmern sich bis zu vier Spieler um die Belange einer Spielpartei und teilen sich die Befugnisse. Angefangene Partien lassen sich abspeichern und später wieder laden; dank Freundesliste behalten Sie die Aktivitäten Ihrer Spielpartner im Blick. Interessant sind die Community-Features von **Anno 2070**: Sie geben Ihre Stimme bei Wahlen ab, die darüber entscheiden, ob Ecos, Tycoons oder Techs die virtuelle Welt regieren. Der Sieger verleiht seiner Fraktion nützliche Boni und Spezialfähigkeiten. Außerdem wollen die Entwickler regelmäßig kostenlose Minikampagnen veröffentlichen. Eines dieser Weltgeschehen spielten wir bereits, waren von der simplen Aneinanderreihung militärischer Aufträge aber wenig angetan. Die Idee ist in Zeiten überteuerter DLC-Pakete aber prima.

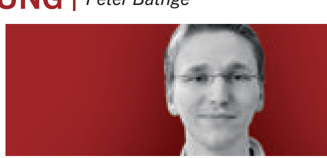


beiden Spielebenen vermissen, wie sie in **Anno 1404** existierte. Zumal unter Wasser vergleichsweise wenig zu tun ist: Die Gebäudeauswahl ist geringer als an Land, Wohnhäuser errichten Sie unter den Wellen keine und abseits der Plateaus fehlen spannende Nebenbeschäftigungen wie zu erkundende Ruinen – die neutralen Gebäude des Vorgängers à la Kloster oder Assassinenfestung haben Related Designs und Blue Byte gestrichen. Stattdessen gibt es sowohl an Land als auch unter Wasser neben den konkurrierenden Computerspielern nur noch stets freundliche Händler, die an Bord ihrer eigenen Archen Aufträge verteilen und Waren verkaufen.

Potenzial für Konflikte ist dennoch reichlich vorhanden, denn selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gehen die KI-Widersacher bei der Eroberung neuer Inseln aggressiv zu Werke und drohen in Streitfragen schon mal mit Krieg. Zudem existieren mit dem Piratenkönig Hector und der Söldnerin Keto zwei feindselige Gesellen, die solche Spieler begrüßen dürften, denen in den Vorgängern eine militärische Herausforderung gefehlt hat. Jene Personen dürften auch Freude an dem überarbeiteten Kriegspart haben, denn die stets umständlich zu steuernden Landeinheiten haben die Entwickler aus dem Spiel geworfen. Dafür gibt es neben Schiffen und U-Booten jetzt auch Flugzeuge, für deren Betrieb Sie Kerosin benötigen – eine exklusive Ware der Techs. Die Kämpfe spielen sich ohne langsame Fußsoldaten angenehm flott, ohne aber in eine Klickorgie wie **Starcraft 2** auszuarten. Die KI nutzt die Besonderheiten der Einheiten, die nach einem Stein-Schere-Papier-Prinzip sortiert sind, auf zumeist clevere Weise. Manchmal schickte sie ihre Truppen aber immer wieder erfolglos gegen unsere Hafenabwehrtürme und Flakgeschütze.

Der Detailgrad der Siedlungen ist phänomenal, überall gibt es Schmankerl wie aus dem Wasser springende Delfine oder von Häuserfassaden abperlende Regentropfen zu bestaunen. Auf einer Insel mit positiver Ökobilanz tummeln sich Wildtiere zwischen den Häusern und Vogelschwärme ziehen über die Wolkenkratzer hinweg. Fernab der Küste beeindruckt das dynamisch berechnete Wasser mit schicken Fahrrinnen und sanftem Wellengang. Unter Wasser erfreuen sehenswerte Lichtreflexe auf dem Meeresboden und sanft in der Strömung wiegendes Seegras das Auge. Zudem legt sich ein Unschärfefilter über die Kamera, das Geschehen wirkt leicht verschwommen und wenn Sie mit der Ansicht zurück an die Meeresoberfläche wechseln, kleben kurz Wassertropfen an der Kameralinse. ❑

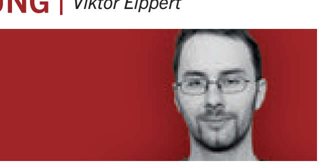
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Tausche Charme gegen Komplexität!"

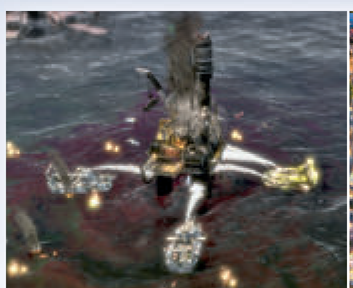
Keine Frage: Der Szenariowechsel war richtig und wichtig; in der semi-historischen Umgebung früherer Serienteile stellt **Anno 1404** das Maximum des zu Erreichenden dar. Ein „Anno 1305" wäre nur ein ideenloses Wiederkäuen alter Tugenden gewesen. Daher freue ich mich über **Anno 2070** – auch wenn die Entwickler den Schritt in die Zukunft für meinen Geschmack zu distanziert und nüchtern inszenieren. Da geht eine Menge Charme der Vorgänger verloren! Besonders in der Kampagne, die zwar trotz allem gut unterhält, aber mich nur selten mitfiebern lässt. In den Endlospartien dagegen überzeugt der fünfte Serienteil auf ganzer Linie: Kein anderes Aufbau-Strategiespiel kann es an Spieltiefe, Komplexität und Langzeitmotivation mit **Anno 2070** aufnehmen. Für das obligatorische Add-on wünsche ich mir aber, dass ich in Tech-Siedlungen und Unterwasserstädten mehr zu tun bekomme – und dass die Kampagne ebenso viel Spaß macht wie das Endlosspiel.

MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*

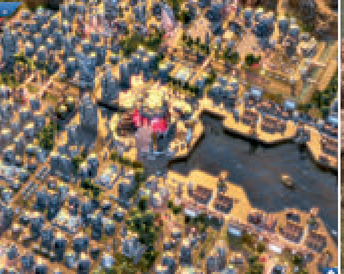


„Termine sind abgesagt, Vorräte gehortet. Möge der Aufbau beginnen!"

Als es hieß, ein neues **Anno** soll angekündigt werden, war ich fest von einem „Anno 1800" überzeugt. Ein weiterer Teil in der Zeit der Entdecker wäre nach **Anno 1404** zu viel des Guten gewesen und einen zu großen Sprung weg vom ursprünglichen Szenario traute ich den Machern nicht zu. Tja, mit **Anno 2070** haben mich Ubisoft und Blue Byte eindeutig eines Besseren belehrt! Im Nachhinein bin ich froh über die Entscheidung, denn meine liebste Aufbauserie hat den Settingwechsel super überstanden. Es hat gerade mal 15 Minuten im Endlosmodus gedauert, bis mich **Anno 2070** um den Finger gewickelt hatte! Sie war sofort wieder da, diese Begeisterung, als ich in meinen Gedanken den Grundriss meiner Traummetropole skizzierte. Besonders die Unterwasserebene und die hohe Zahl an Warenkreisläufen haben es mir in **Anno 2070** angetan. Jetzt bleibt nur noch eine Frage zu klären: Wie viele Bürger kriege ich dieses Mal maximal auf eine einzige Insel!?



1 Wir helfen bei der Beseitigung einer Ölpest, einer der Katastrophen. Diese sind vergleichsweise unspektakulär inszeniert, allein der Tornado wirkt bedrohlich.



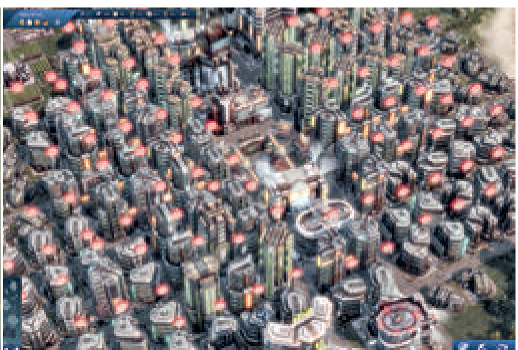
2 Wir lernen die Techs kennen, forschen fleißig und beobachten, wie die Super-KI F.A.T.H.E.R. austickt. Toll, aber bislang beschränken sich unsere Aufgaben auf simple Botengänge.



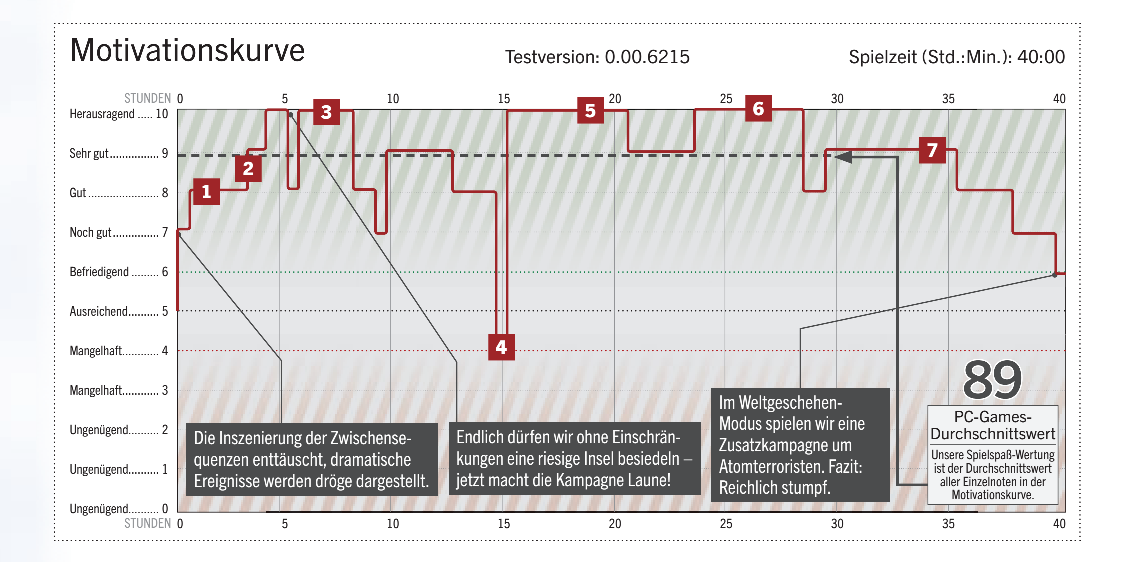
3 Auf einer von Atombomben verseuchten Insel lernen wir die Vorzüge des Ökobilanz-Systems kennen. Schwierigkeitsgrad und Unterhaltungswert steigen rapide.



4 Das gibt's doch nicht: Wir haben die Arche des Oberbösewichts bis auf null Lebenspunkte heruntergeschossen – aber das Ding will einfach nicht explodieren! Ein fieser Bug, der nach dem Laden eines älteren Spielstands verschwindet und in der Verkaufsfassung ausgebügelt sein soll.



5 Wir machen uns über Endlosspiel und Szenarien her und entdecken alle paar Stunden neue Details. Etliche Nebenaufgaben setzen uns immer wieder kleine Etappenziele; wenn wir die fiesen Ultimaten nicht erfüllen, drohen die Gegner mit Krieg oder unsere Untertanen ziehen aus.



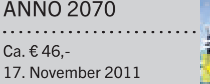


6 Über das Diplomatiemenü halten wir die Nachbarn bei Laune und handeln Verträge aus. Schön: Unsere Aktionen wirken sich auf unser Ansehen bei den KI-Spielern aus. Die naturaffine Tilda Jorgensen sieht es zum Beispiel nicht gerne, wenn unsere Ökobilanz ins Minus rutscht.



7 Geschafft: Unser Traum von einer Superstadt mit 5.000 Managern ist endlich Wirklichkeit geworden. Doch die Aufgabenstellungen der anderen Szenarien locken immer noch mit neuen Herausforderungen … **Anno 2070** liefert auf Wochen hinaus großartigen Spielspaß.

ANNO 2070



Ca. € 46,-
17. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Related Designs/Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung und Bindung an ein Konto (siehe Kasten auf Seite 74)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Überragende Liebe zum Detail, aber teils übermäßige Unschärfe- und Leuchteffekte
Sound: Entspannende bis treibende Musik, dazu tolle Umgebungseffekte und hervorragende Synchronsprecher
Steuerung: Viele Hilfsfunktionen und ein entschlacktes Menü, aber Probleme beim Finden einzelner Gebäude

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sieben Szenarien plus Endlosmodus mit Zufallskarten, sowohl gegeneinander als auch im Koop
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E8400/Phenom II X4 925, Geforce GTX 260/Radeon HD 4890, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5 2500/Phenom II X6 1090T, Geforce 560 Ti/Radeon HD 6950, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Trotz militärischer Auseinandersetzungen und Atombombeneinsatz wird Gewalt nie explizit dargestellt. Das komplexe Spielprinzip könnte junge Spieler aber überfordern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

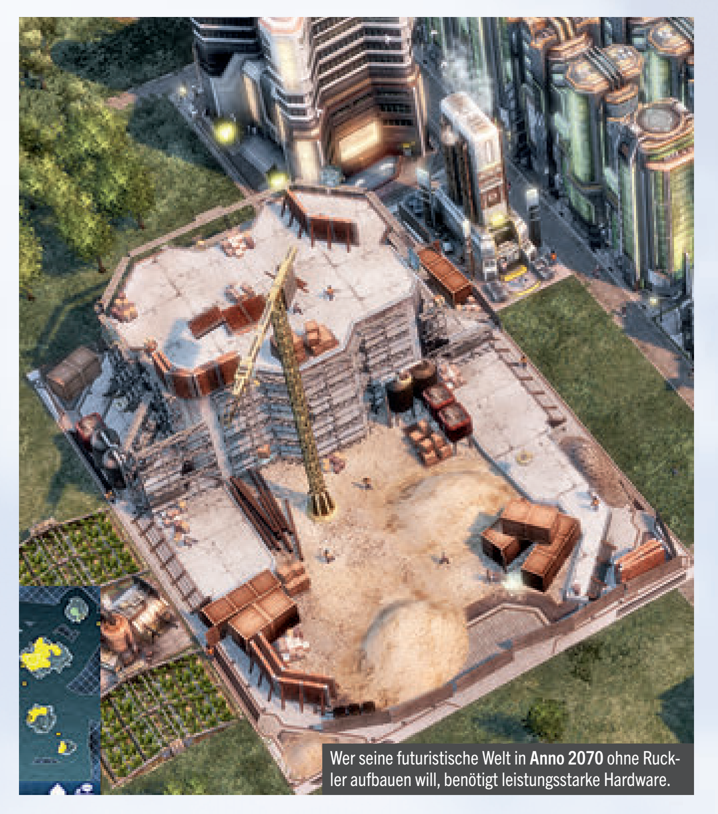
Die Testfassung speicherte unsere Tastenbelegung nicht, außerdem ließ sich die Kampagne wegen eines Bugs nicht abschließen. Ein Patch zur Veröffentlichung brachte Abhilfe.

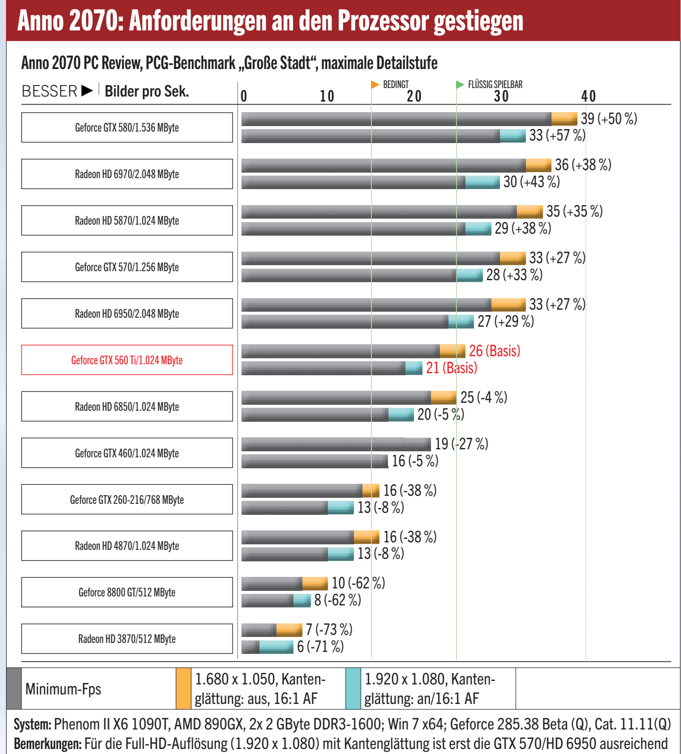
PRO UND CONTRA

- ➕ Unvergleichliche Spieltiefe
- ➕ Überwiegend tolle Neuerungen (Unterwasser, Forschung, Ökobilanz, Strom, Militär)
- ➕ Drei Fraktionen mit etlichen Bauoptionen
- ➕ Beachtliche Spieldauer und hohe Langzeitmotivation
- ➕ Bildhübsche Grafik, atmosphärischer Sound
- ➕ Viele Hilfen für Einsteiger
- ➖ Kurze, zu simple Kampagne
- ➖ Charaktere, Geschichte und Szenario sind ungewohnt nüchtern.
- ➖ Fraktionsunterschiede zu gering; Unterwasserwelt und Forschung mit niedrigem Stellenwert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**


Wer seine futuristische Welt in **Anno 2070** ohne Ruckler aufbauen will, benötigt leistungsstarke Hardware.



System: Phenom II X6 1090T, AMD 890GX, 2x 2 GByte DDR3-1600; Win 7 x64; Geforce 285.38 Beta (Q), Cat. 11.11(Q) **Bemerkungen:** Für die Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) mit Kantenglättung ist erst die GTX 570/HD 6950 ausreichend leistungsstark. Bei verringerter Auflösung (1.680 x 1.050) und ohne AA reicht dagegen die GTX 560 Ti/HD 6850.

Anno 2070 – Tuning-Tipps

Von: Frank Stöwer

Wir stellen das neue Anno auf den Leistungsprüfstand und geben Tuning-Hilfen, damit Ihr Aufbau nicht ins Stocken gerät.

Für **Anno 2070** hat Related Designs rund 50 Prozent der Engine des Vorgängers neu entwickelt. Dabei wurde der Grafikmotor zum einen für die DX11-Grafikschnittstelle fit gemacht, zum anderen stellten die Entwickler den Renderer vom traditionellen Forward- auf das Deferred-Rendering-Verfahren um. So bietet das inhaltlich in der nahen Zukunft spielende **Anno 2070** jetzt visuelle Schmankerl, die bei den Vorgängerteilen noch nicht zu bestaunen waren. Dazu gehören eine sehr hohe Zahl dynamischer Lichter, Regen, der die Dächer herunterläuft und Pfützen bildet, sowie das physikalisch simulierte Wasser. Ebenfalls neu: Post-Effekte wie das Morpholical Antialiasing, Ambient Occlusion und die jetzt noch realistischer wirkende Tiefenunschärfe in der ebenfalls wieder vorhandenen Postkarten-Ansicht.

Die Kehrseite der Medaille: Hing die Performance bei vorherigen **Anno**s in erster Linie von der Leistung des Prozessors ab, ist bei **Anno 2070** jetzt die Grafikkarte deutlich mehr gefordert. Aufbau-Strategen benötigen also nicht mehr nur eine CPU mit vielen Kernen und hoher Rechenleistung, sondern auch einen potenten 3D-Beschleuniger.

ERNEUT MEHRKERNFREUNDLICH

Traditionell skaliert auch das neue **Anno** sehr gut mit Merkernprozessoren. Wie unsere Messungen zeigen, schafft es die überarbeitete und nochmals Multicore-optimierte Technik im Hintergrund aber nur, vier Kerne voll auszulasten. Der Leistungsvorteil bei zwei zusätzlichen verfügbaren Rechenzentralen fällt mit gerade einmal 3 Prozent (ein Bild pro Sekunde) sehr gering aus. Im Gegenzug reicht ein Zweikerner nur dann, wenn ihm eine sehr leistungsstarke Grafikkarte – wir testen mit der Geforce GTX 580 – zur Seite steht.

Zusätzlich beeinflusst auch der Prozessortakt die Gesamtleistung deutlich. Als wir den Takt unseres Phenom II X6 1090T von 3,2 GHz auf 2,0 GHz, also um gut ein Drittel reduzierten, fiel auch die Bildrate um 32 Prozent von 41 auf 31 Bilder pro Sekunde (Fps). Die ideale CPU für **Anno 2070** verfügt über mindestens vier Leistungszentralen und rechnet mit mindestens 3,0 Gigahertz Takt. Wir empfehlen daher den Phenom II X6 1090T respektive AMDs neuen FX-6100 (Codename: Bulldozer) oder den Corei7 2600(K) von Intel.

VIEL GRAFIKLEISTUNG GEFRAGT

Die wohl größte Überraschung bei unserer Leistungsanalyse lieferten die Ergebnisse der Grafikkartenbenchmarks. Gab bei **Anno 1701** und **Anno 1404** der Prozessor bei der Performance noch den Ton an, hat sich das mit dem Deferred Renderer von **Anno 2070** und den damit möglichen neuen Optik-Tricks messbar verändert. Da die Bildrate in den ersten Spielabschnitten und beim Heranzoomen an die mit viel Liebe zum Detail erschaffene Spielwelt noch recht hoch ausfällt, wählen wir für unsere Benchmark bewusst ein sehr forderndes Szenario. Wir testen eine Szene mit einer weit ausgebauten Stadt (ca. 80.000 Einwohner) und der niedrigsten Zoomstufe. Für zusätzliche Last sorgt der Einschlag einer Atombombe sowie die damit verbundene Zerstörung.

Wie oben zu sehen ist, schaffen lediglich die Geforce GTX 580, GTX 570, Radeon HD 6970 und HD 6950 diesen Stresstest in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 inklusive Kantenglättung mit einer Bildrate, die oberhalb der Spielbarkeitsgrenze von 25 Bildern pro Sekunde liegt. Verringert

Anno 2070: Tuning-Tipps*

Schalter und Einstellung	Tuningpotenzial	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 7.20 statt 1.680 x 1.050	61 Prozent	11 (18 auf 29 Fps)
Qualität des Wassers: „Niedrig“ statt „Hoch“	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Qualität der Effekte: „Niedrig“ statt „Hoch“	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Qualität der Texturen: „Niedrig“ statt „Hoch“	Kein Leistungsgewinn	0
Beleuchtungsqualität: „Niedrig“ statt „Hoch“	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Kantenglättung: Aus	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Wolken: Aus	Kein Leistungsgewinn	0
Feste Sonnenposition: „Aus“ statt „An“	Kein Leistungsgewinn	0
Qualität des Geländes: „Niedrig“ statt „Hoch“	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Qualität der Objekte: „Niedrig“ statt „Hoch“	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Qualität der Schatten: Aus/„Niedrig“ statt „Hoch“	11/6 Prozent	2/1 (18 auf 20/19 Fps)
Posteffekte: „Niedrig“ statt „Sehr hoch“	94 Prozent	17 (18 auf 35 Fps)
Wuselfaktor: Aus/„Niedrig“ statt „Hoch“	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)

* Phenom II X4 940BE, Geforce GTX 460, 4 GByte RAM, Windows 7 x64

Anno 2070: Vier Kerne und hoher Prozessortakt Pflicht

Anno 2070 PC Review, PCG-Benchmark „Große Stadt“, maximale Detailstufe

BESSER ▶ **Bilder pro Sek.** (0 – 10 – 20 – 30 – 40; BEDINGT bei 20, FLÜSSIG SPIELBAR bei 30)

Prozessor	Bilder pro Sek.
Sechs Kerne (3,2 GHz)	41 (+32 %)
Vier Kerne (3,2 GHz)	40 (+29 %)
Sechs Kerne (2,0 GHz)	31 (Basis)
Zwei Kerne (3,2 GHz)	25 (-19 %)
Ein Kern (3,2 GHz)	17 (-45 %)

Minimum-Fps | 1.280 x 720, Kantenglättung/AF: aus

System: Phenom II X6 1090T, AMD 890GX, 2 x 2 GByte DDR3-1600, Geforce GTX 580; Win 7 x64; GF 285.38 Beta (Q) **Bemerkungen:** Ein Sechskernprozessor bringt kaum einen Leistungsgewinn. Der ideale Prozessor für **Anno 2070** rechnet mit vier Kernen sowie hohem Takt. Ein Zweikerner ist dagegen nur bedingt schnell genug.

man dagegen die Auflösung auf 1.680 x 1.050 und verzichtet auf die per Post-Processing dargestellte Kantenglättung, erzielt man mit der GTX 560 Ti oder HD 6850 die von uns empfohlene Bildrate von 25 Fps oder höher. Ab einer GTX 460 müssen Sie dagegen gezielt Details abschalten (siehe Tuning-Tipp), mit den Veteranen Geforce 8800 GT und Radeon HD 3870 wird **Anno 2070** selbst in Kombination mit einem flotten Vierkerner in der minimalen Detailstufe nicht spielbar sein.

Für ruckelfreien Aufbau-Spaß in 1.680 x 1.080 inklusive der kaum Leistung kostenden Post-Process-Kantenglättung empfehlen wir die schon für 130 Euro erhältliche günstige HD 6850. Wer die maximale Bildqualität bei Full-HD-Auflösung bevorzugt, benötigt mindestens eine GTX 570 oder HD 6950.

SCHÖN SCHNELL GELADEN

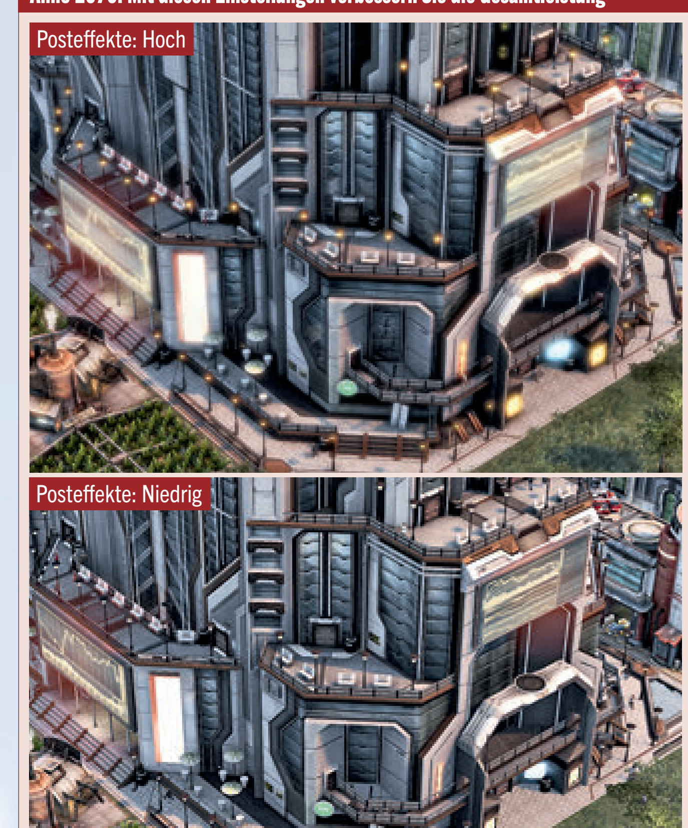
Jeder **Anno**-Spieler hat sich bestimmt schon einmal über die unerträglich langen Ladezeiten in den ersten beiden Teilen aufgeregt. Mit **Anno 2070** dagegen sind diese Aufreger Geschichte, denn hier haben die Macher massiv nachgebessert. So sorgt jetzt unter anderem ein in die Engine implementiertes sogenanntes „asynchrones Thread Loading“ dafür, dass schon innerhalb des Hauptmenüs im Hintergrund alle Grafikdaten (Konfigurationsdateien, Animationen, Texturen und Objekte in den kleinsten Detailstufen) geladen werden. Das Ergebnis dieser Maßnahmen: Auf die SDD/HHD installiert ist unser Benchmark-Spielstand in nur 19/18 Sekunden geladen.

MEHR LEISTUNG DURCH TUNING

Sollte Ihr PC den mittlerweile doch recht knackigen Hardwareanforderungen von **Anno 2070** nicht gewachsen sein, hilft zuerst einmal eine niedrigere Auflösung. Wie an unserer Tuning-Tipps-Tabelle oben zu erkennen ist, steckt hier beim Wechsel von 1.680 x 1.050 auf 1.280 x 720 ein sehr hohen Tuningpotenzial von bis zu 61 Prozent (11 Fps). Noch höher fällt die Bildrate aus, wenn Sie sich bei der Qualität der Posteffekte mit der Einstellung „Niedrig“ zufrieden geben. Vor allem der Überstrahleffekt (Bloom) ist nicht jedermanns Sache, allerdings fordert dieser Ihre Grafikkarte deutlich weniger als die ebenfalls per Post Processing berechnete Umgebungsverschattung (Ambient Occlusion).

Das Spielen ohne Schatten, mit einer simplen Wasserdarstellung oder einer niedrigen Beleuchtungsqualität empfehlen wir nur bei wirklichen Härtefällen, bei denen es auf jedes Bild pro Sekunde ankommt. Die miese Optik rechtfertigt das geringe Leistungsplus nur selten.

Anno 2070: Mit diesen Einstellungen verbessern Sie die Gesamtleistung



Per Deferred Rendering dargestellte Posteffekte, vor allem Ambient Occlusion (Verschattung von Nischen), kosten viel Leistung. Schalten Sie diese ab, steigt die Performance um fast 100 Prozent.



Der Wechsel von Soft-Shadows (weiche Kanten) auf Pendants mit harten Kanten bringt ein Leistungsplus von bis zu 6 Prozent. Deaktivieren Sie die Schatten, leidet die Optik jedoch zu stark.

In solchen Momenten lässt die Engine ihre Muskeln spielen: **Modern Warfare 3** mag nicht mehr knackfrisch aussehen, überdeckt das aber hervorragend durch seine krachende Inszenierung und Bombastaction.

Call of Duty: Modern Warfare 3 – Einzelspieler



Von: Christoph Schuster

Von manchen gehasst, von vielen vergöttert – die aktuell erfolgreichste Spieleserie geht in die nächste Runde.

Ursprünglich hielten es Experten und Action-Fans weltweit für ein Problem, dass die beiden Studiogründer West und Zampella sowie ein Großteil der führenden Mitarbeiter Infinity Ward im März 2010 im Streit verließen. Die Folgen waren enorme Unruhe, öffentliche Gerichtsverhandlungen sowie ein halb leeres Studio, dem andere Entwicklertrupps notgedrungen unter die Arme griffen. Im Nachhinein betrachtet erwies sich allerdings ebendieser Wirbel womöglich als heilsam.

Dabei ist zu Beginn der Solokampagne noch alles beim Alten: Der Prolog setzt auf die Sekunde genau nach dem Finale von **Modern Warfare 2** ein. Sie schlüpfen in die Haut von Soap MacTavish, der seinen Verletzungen aus dem Vorgänger zu erliegen droht. So viel vorweg: Gewöhnen Sie sich nicht zu sehr an diesen Körper, Sie stecken nach diesem kurzen Intermezzo nie wieder drin.

Während Captain Price den Spieler alias MacTavish Richtung Krankenhaus befördert, driftet jener immer wieder in die Bewusstlosigkeit ab. Erinnerungen blitzen auf: das erste Treffen mit Captain Price, das Herzschlagfinale des ersten **Modern Warfare**, der finale Messerwurf aus **MW2** … nicht nur Soap sieht hier sein Leben an sich vorbeiziehen, auch der Spieler erinnert sich. Viele Action-Fans verbinden einzigartige Momente mit dieser Reihe – all das wird einem hier nochmals vor Augen geführt.

Als der Schock des Defibrillators Soap kurz darauf zurück ins Leben und das **Modern Warfare 3**-Logo auf den Schirm schießt, ist die

Die Landung in Hamburg erinnert unweigerlich an den Sturm der Normandie 1944 – ein Gänsehautmoment.



Erneut stürmen Sie mehrfach Räume in Zeitlupe und müssen dabei präzise Gegner ausknipsen.



SO SPIELT SICH CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



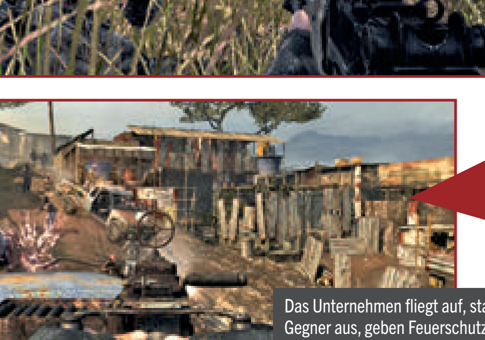
Lächerlicher Moorhuhn-Klon mit angestaubter Engine oder Action-Meisterwerk? Wir sezieren den Ablauf einer typischen Call-of-Duty-Mission.

Call of Duty-Hasser behaupten gerne, die Serie mache nur viel Lärm um Nichts und kaschiere inhaltliche und spielerische Leere durch hollywoodreife Inszenierung. Dem ist jedoch nicht so, tatsächlich verfügt **Modern Warfare** über ein ganz ausgezeichnetes Missionsdesign, das das Gameplay abwechslungsreich und den Spannungsbogen geschickt gespannt hält. Das verdeutlichen wir Ihnen anhand eines beispielhaften Kapitels aus dem ersten Akt: „Wieder aufgetaucht".

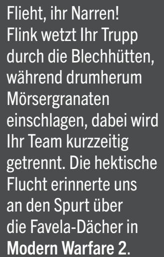


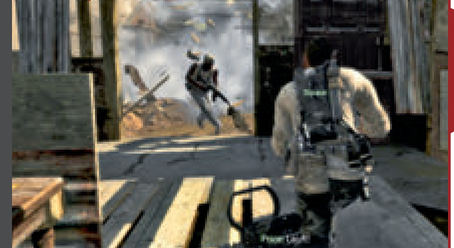
Zu Beginn schleichen Sie mit Captain Price und Soap durch den Busch, weichen afrikanischen Milizen aus und beseitigen Wachen unauffällig.

Auf der Suche nach einer schmutzigen Bombe, die sich auf dem Weg nach Europa befinden soll, kennen Ihre Kameraden keine Gnade. Einige ihrer Aktionen gegen einheimische Milizen sind dabei harter Tobak – das Spiel ist nur was für Erwachsene!



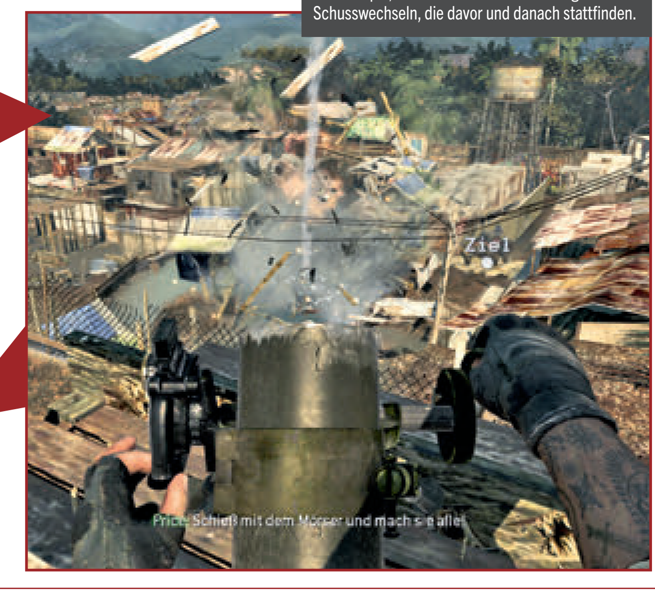
Das Unternehmen fliegt auf, statt Vorsicht ist nun Eile angesagt – Sie schalten Gegner aus, geben Feuerschutz und kämpfen sich durch das Miliz-Camp, entern schließlich sogar ein Stand-MG, von dem aus Sie Feindwellen abwehren.





Flieht, ihr Narren! Flink wetzt Ihr Trupp durch die Blechhütten, während drumherum Mörsergranaten einschlagen, dabei wird Ihr Team kurzzeitig getrennt. Die hektische Flucht erinnerte uns an den Spurt über die Favela-Dächer in **Modern Warfare 2**.

Eine weitere Episode unseres Afrika-Aufenthalts: Mittels Mörser erledigen wir Feindtrupps und legen dabei ein halbes Dorf in Schutt und Asche. Spielerisch simpel, aber eine nette Abwechslung zu den Schusswechseln, die davor und danach stattfinden.





Wir stürmen eine Kirche, in der unser Zielobjekt lagern soll. Es kommt zum Herzschlagfinale samt Kampf mit einer Hyäne – erreichen wir die ABC-Waffe rechtzeitig, bevor die Terroristen sie wegschaffen können?

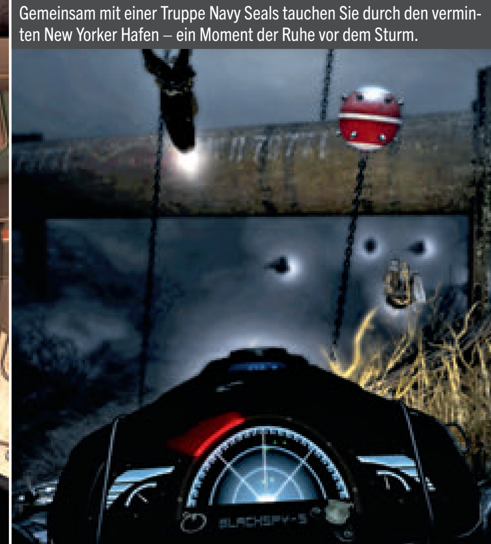
Marschrichtung vorgegeben: Auf zum Finale dieser Trilogie!

Direkt die erste Mission verdeutlicht jedoch die Problematik des großen Erbes. Wenn wir in Gestalt von Sergeant Frost durch New York in Richtung Wall Street hetzen, schleicht sich Enttäuschung ein. Klar gibt die Stadt, die niemals schläft, ein imposantes Szenario ab: Die gewaltigen Hochhäuser vermitteln ein Gefühl der Belanglosigkeit – der einzelne Soldat ist nur ein kleines Rädchen in der mächtigen Kriegsmaschinerie. Dennoch wird ebendieser Bombast dem Level zum Verhängnis. Die vermeintlich eindrucksvollste Kulisse der **CoD**-Geschichte fördert gnadenlos die Schwächen der alternden Engine zutage. Wenn Helikopter in Wolkenkratzer krachen, dann rümpfen wir ob der altbackenen Effekte die Nase, statt beeindruckt zu staunen. Außerdem kämpfen wir erneut als braver US-Soldat auf amerikanischem Boden gegen russische Truppen. Das klingt nach alter Leier …

Doch die Action legt zu und mit dem folgenden Abschnitt steigt auch der Spielspaß. Wir tauchen erst durch das verminte Hafenbecken zu einem russischen U-Boot, um den Kahn zu stürmen, und programmieren anschließend die Zielkoordinaten der Raketen an Bord um. Das Finale furioso: Wir fliehen im Schlauchboot durch den Hafen, rasen zwischen riesigen Stahlkolossen hindurch. Drumherum rauschen die von uns manipulierten Sprengkörper nieder, Zerstörer versinken unter krachenden Explosionen, Wellen schwappen uns entgegen – großartig! Neuer Meinungsstand nach rund einer Stunde: **Modern Warfare 3** mag unsere Welt nicht mehr aus den Angeln heben, aber einen spaßigen Ritt liefert es allemal.

Ab der vierten Mission steigert sich die Kampagne in einen regelrechten Rausch. Wir können uns kaum losreißen – woran liegt's? **Modern Warfare 3** besinnt sich darauf, was es eigentlich ausmacht: das gewisse


Hier haben wir nicht etwa das Bild verdreht, sondern der Kampf läuft in temporärer Schwerelosigkeit ab – stark!


Gemeinsam mit einer Truppe Navy Seals tauchen Sie durch den verminten New Yorker Hafen – ein Moment der Ruhe vor dem Sturm.

Etwas. Hier legen die Leveldesigner los wie die sprichwörtliche Feuerwehr: Erst beschützen wir im russischen Pendant zur Air Force One den Präsidenten vor Entführern; als die Maschine zum Sturzflug übergeht, verlaufen die Feuergefechte in temporärer Schwerelosigkeit weiter. Später kämpfen wir uns durch eine afrikanische Stadt, während am Horizont ein Sandsturm heraufzieht. Die Uhr tickt gnadenlos, wir müssen unseren Heli erreichen, bevor der Sturm es tut. Hochspannung!

Weiter geht der wilde Trip: Unter dem Schutz einer Atemmaske rücken wir durch das von einem Giftgasangriff gezeichnete Paris vor, dann attackieren wir mit dem tschechischen Widerstand das nächtliche Prag, nur um kurz darauf an der Seite der Bundeswehr durch Berlin zu rollen. All das wird so packend inszeniert, dass wir kaum zum Durchatmen kommen.

Wo sich Teil 2 noch auf zutiefst amerikanische Befindlichkeiten konzentrierte, macht **Modern Warfare 3** klar: Die Tage der Supermacht USA sind gezählt, die neue Weltordnung geht uns alle was an.

Wir können an dieser Stelle nur erahnen, welche Einflüsse die neuen Entwickler Sledgehammer Games auf das Gameplay hatten. Zur Geschichte ist uns hingegen überliefert: Die **Dead Space**-Erfinder strickten Infinity Wards ursprünglichen Handlungsfaden komplett um.

Das Ergebnis gefällt: Die Serien-Markenzeichen bleiben erhalten, der Spieler kann der Handlung aber angenehmer folgen, die Ideen dahinter sind nachvollziehbarer. Klar gewinnt **Modern Warfare 3** keinen Oscar fürs beste Skript, aber es macht das Beste aus dem schwierigen Erbe seines Vorgängers.

Während die Entwickler also erfolgreich alte Zöpfe abschneiden, um nach der gruseligen Geschichte von **MW2** zu einem versöhnlichen Ende der Trilogie zu kommen, können andere Modernisierungsversuche weniger punkten. Mit neuen Texturen, überarbeiteter Beleuchtung und detaillierteren Charakteren gelingt dem neuen Titel zwar ein Schritt nach vorne – der Unterschied zu den Vorgängern fällt auf. Doch diese Weiterentwicklung kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Grafikmotor im Kern satte sieben Jahre auf dem Buckel hat.

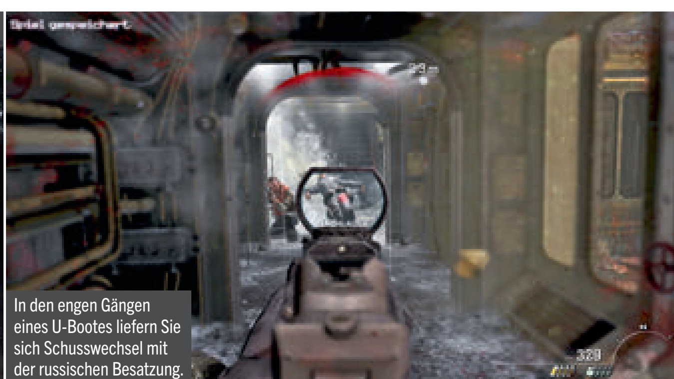
Logischerweise gibt sich die Engine immerhin genügsam: 60 Bilder pro Sekunde bei hohen Details fabrizieren selbst ältere Rechner locker. Die Situation ist Infinity Ward zudem nicht unbekannt: Bereits das erste **Call of Duty** lief auf der damals extrem betagten Quake-Engine 3. Dennoch eroberte der Titel mit seiner dichten Atmosphäre und brillanten Inszenierung die Herzen der Action-Gemeinde. Das gelingt erneut: Vor lauter Krach, Bum und Peng bemerken Sie zwar, dass die Technik nicht mehr knackfrisch ist, dem Spaß tut das aber keinen Abbruch.

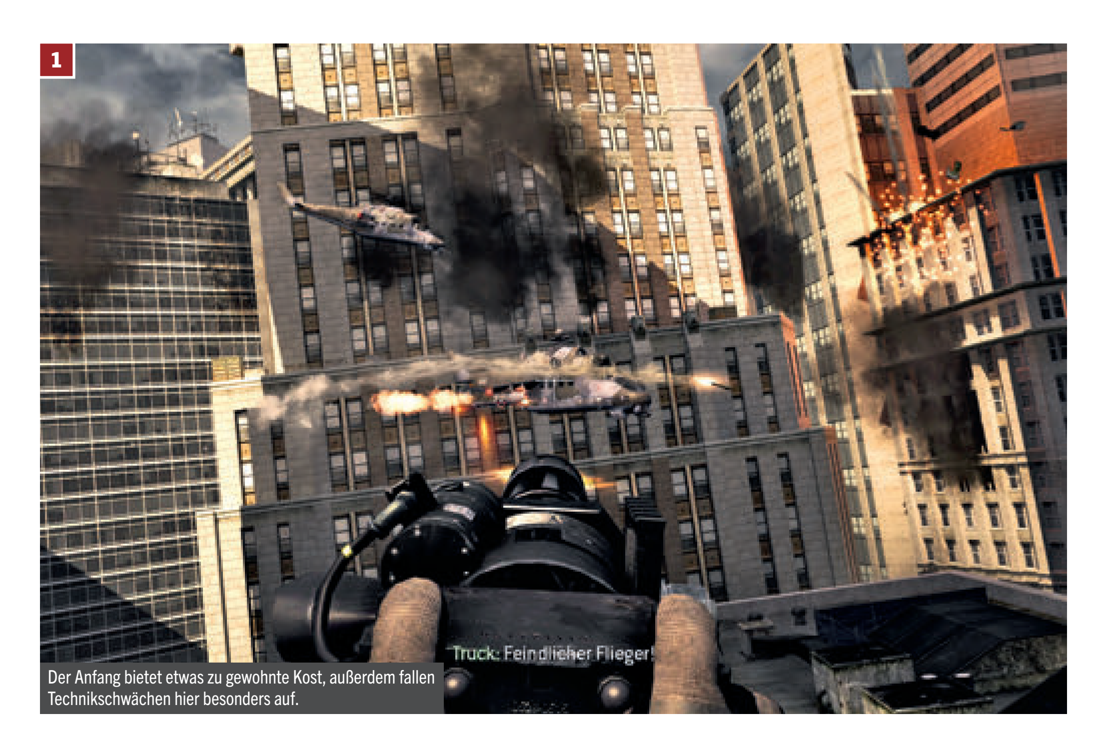
Das liegt auch daran, dass die Programmierer abseits der visuellen Front aufgerüstet haben. Zu den herausragenden Punkten der **Battlefield**-Präsentation zählt beispielsweise seit Jahren der superbe Sound. Endlich kam diese Botschaft an der US-Westküste an und drängte Sledgehammer und Infinity Ward zu einer neuen Klang-Offensive. Die Waffen haben nun mehr Wums, Schüsse und Explosionen krachen mit mehr Druck aus den Boxen – dank neuer Sound-Engine können selbst audiophile Naturen den Pixelkrieg in Hollywood-Qualität erleben.

Das letzte Gefecht beginnt serientypisch nach etwa sechs Stunden. Zumindest versüßt uns das Spiel den Abschied mit einem zwar vorhersehbaren, aber dennoch befriedigenden Ende. Sie werden sich zum Schluss vermutlich zurücklehnen und lächeln: Ja, genau so musste die Trilogie enden.

Die ersten beiden **Modern Warfare**-Spiele waren Ausnahmewerke eines einzelnen Teams; ein Beweis dafür, was eine eingeschworene Truppe zu leisten vermag. Am Finale der Trilogie hingegen arbeiteten insgesamt sechs Studios. So ein Vorgehen birgt die Gefahr, dass das Endprodukt zusammengewürfelt wirkt. Doch **Modern Warfare 3** tut nichts dergleichen. Es avanciert vielmehr zum leuchtenden Beispiel, dass viele Köche nicht immer den Brei verderben, sondern in enger Zusammenarbeit ein 5-Sterne-Menü zaubern können!


Dem Auftakt in New York folgt ein Gefecht im Schnee – abwechslungsreiche Schauplätze zeichnen **MW3** aus.


In den engen Gängen eines U-Bootes liefern Sie sich Schusswechsel mit der russischen Besatzung.

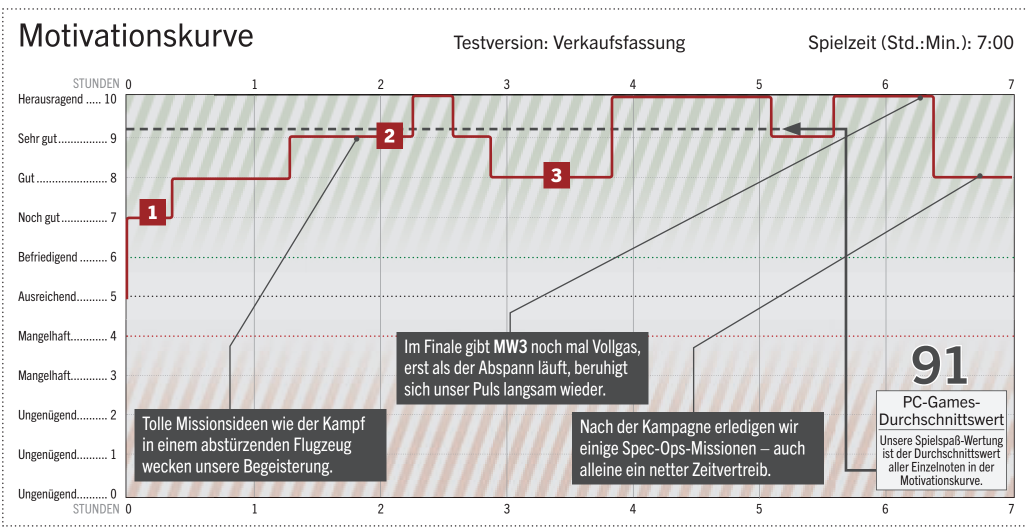


Der Anfang bietet etwas zu gewohnte Kost, außerdem fallen Technikschwächen hier besonders auf.

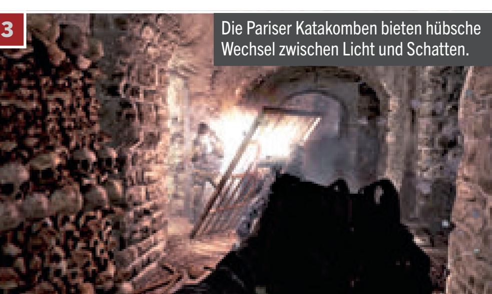
Motivationskurve

Testversion: Verkaufsfassung

Spielzeit (Std.:Min.): 7:00

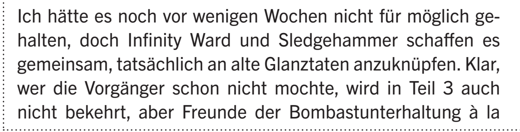



Europäische Metropolen wie Hamburg, Paris, Prag oder London lassen sich gut wiedererkennen.


Die Pariser Katakomben bieten hübsche Wechsel zwischen Licht und Schatten.

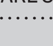
MEINE MEINUNG | *Christoph Peter Schuster*

„Zum Abschied leise Servus? Nicht mit Infinity Ward, die bevorzugen ein Feuerwerk!"



Ich hätte es noch vor wenigen Wochen nicht für möglich gehalten, doch Infinity Ward und Sledgehammer schaffen es gemeinsam, tatsächlich an alte Glanztaten anzuknüpfen. Klar, wer die Vorgänger schon nicht mochte, wird in Teil 3 auch nicht bekehrt, aber Freunde der Bombastunterhaltung à la **CoD** bekommen hier genau das, was sie sich erhofft haben. Diesmal sogar mit einer deutlich erträglicheren Portion Pathos – so lobe ich mir das. Im Mehrspielermodus mag die Wahl zwischen **BF3** und **MW3** Geschmackssache sein – doch für Solisten steht der Sieger des Shooter-Duells 2011 eindeutig fest!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



Ca. € 50,-
8. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward/Sledgehammer Games
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **Modern Warfare 3** nutzt Steam, Sie müssen Ihr Produkt einmalig per Keycode aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz zahlreicher Verbesserungen, vor allem bei der Beleuchtung, merkt man der Engine ihr stolzes Alter mittlerweile deutlich an.
Sound: Der virtuelle Krieg klingt dank neuer Sound-Engine sehr gut, doch die deutschen Stimmen kommen nicht an ihre U.S.-Pendants heran.
Steuerung: Bewährter Shooter-Standard in Perfektion umgesetzt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwölf offizielle Modi sowie sechs alternative Spielarten auf insgesamt 16 Maps, mit anpassbaren Klassen und Regeln; dazu Spec-Ops-Koop: Überlebensmodus und 16 missionsbasierte Aufträge
Zahl der Spieler: 2–32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX9.0c-fähige Grafikkarte, Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Obwohl Skandalszenen wie der Flughafenlevel und die Folterszene aus vergangenen Serienablegern fehlen, bleibt **CoD** ein Vergnügen ausschließlich für erwachsene Spieler. Der virtuelle Krieg wird mitreißend und detailliert dargestellt, hauptsächlicher Spielinhalt ist das gewaltsame Ausschalten von Gegnern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die fertige Verkaufsfassung und erlebten praktisch keinerlei Bugs und Abstürze. Selbst die Lags und Wartezeiten im Mehrspielermodus zur Release-Zeit fielen dieses Jahr nicht weiter tragisch aus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großartige Inszenierung
- ➕ Fantastisches Missions- und Leveldesign
- ➕ Entschlackte Story, mehr Emotion
- ➕ Starker Sound
- ➕ Viel Abwechslung
- ➕ Spec-Ops-Modus
- ➕ Tolle Schauplätze
- ➖ Veraltete Technik
- ➖ Nicht übermäßig clevere KI
- ➖ Maue deutsche Synchronisation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**

Traditionelle Abschuss- beziehungsweise in **Modern Warfare 3** Punktserien sind erneut mit von der Partie, bekommen durch das neue Unterstützer-Paket aber ein gutes Gegengewicht – Balsam fürs Balancing!

Von: Christoph Schuster

Call of Duty: Modern Warfare 3 – Mehrspieler



Auf den Konsolen gilt Call of Duty als Mehrspielerkönig – wie steht's auf dem PC?



Modern Warfare revolutionierte seinerzeit mit der Einführung von Rollenspielelementen das Genre und steht seitdem als Synonym für flotte und mitreißende Online-Gefechte. Dieses Erbe führt **Modern Warfare 3** selbstredend fort, an der Grundausrichtung haben die Entwickler nicht geschraubt. Wiedereinstiegszeiten sind in der Regel kurz bis nicht existent, die Laufwege bis zum Getümmel minimal, binnen Sekunden nach dem letzten Bildschirmtod stürzen Sie sich wieder mitten ins Geschehen.



Pech gehabt: Während Spieler mit der Bombe interagieren, sind sie wehrlos. So erwischt uns ein Kontrahent beim Scharfmachen des Sprengsatzes quasi mit heruntergelassenen Hosen.

Dennoch scheuten Infinity Ward und Sledgehammer Games nicht vor größeren Neuerungen zurück. Insbesondere die Strike-Pakete fielen uns dabei sehr positiv auf. Diese gibt es in drei Varianten und sie definieren die Belohnungen für Abschusserien. Wer dabei wie gewohnt vorgehen möchte, entscheidet sich für das Sturm-Paket und baut eine Serie auf, indem er Gegenspieler ausschaltet, ohne selbst zu sterben. Mit wachsender Killstreak gibt es immer bessere Offensiv-Belohnungen, etwa Kampfhelikopter oder Drohnen.

Wer sich hingegen in der Regel an einer ausgeglichenen Rate von Treffern und eigenen Bildschirmtoden erfreut oder lieber seinem Team unter die Arme greift, wählt die Support-Serie. Dieses Paket wirkt vor allem unterstützend, indem es etwa das Feindradar stört, Ausrüstung für das eigene Team bereitstellt oder SAM-Werfer gegen feindliche Flugobjekte aufstellt. Klingt langweiliger als die Abteilung Attacke? Dafür bleibt die Serie der Unterstützer-Reihe auch nach dem eigenen Ableben bestehen.

Zu guter Letzt gibt es noch das Spezialisten-Paket. Hier bekommen Sie pro zwei Eliminierungen einen zusätzlichen Perk spendiert. Insgesamt fördert die neue Unterteilung der Abschussserien variablere Spielstile und bremst die früher drohende Killstreak-Dominanz überlegener Teams etwas aus. Außerdem zählen neben Abschüssen nun auch Punkte zur Serie, etwa für das Einnehmen von Flaggen, weshalb die Reihen nun korrekterweise Punktserien heißen. Diese Änderung fördert das Zusammenspiel im Team und belohnt mannschaftsdienliches Vorgehen. Gut so!

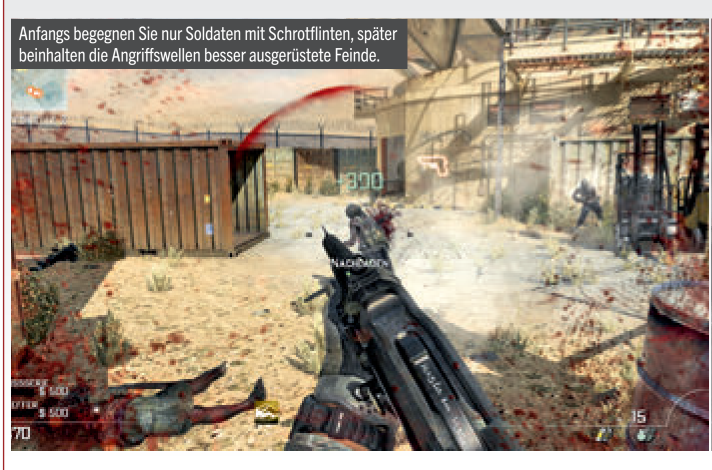
In eine ähnliche Kerbe schlagen die beiden neuen Spielmodi. „Abschuss bestätigt" erinnert unweigerlich an **Crysis 2**. Wie im deutschen Sci-Fi-Shooter gilt es nämlich, nach einem K.-o.-Treffer noch das Dogtag des

SPEC OPS 2.0 – DER KOOP-MODUS

In den letzten Jahren entwickelten sich Koop-Modi in Actiontiteln zum absoluten Muss. Modern Warfare 2 hatte diese Zeichen der Zeit erkannt und den Spec-Ops-Modus für zwei Spieler eingeführt. Der Nachfolger setzt nun einen drauf und erweitert den coolen Bonus zum vollwertigen Spielmodus. Wichtiges Instrument dabei: ein separater Rangaufstieg. Sie bekommen weiterhin bis zu drei Sterne pro abgeschlossener Mission, erhalten zusätzlich aber wie im Mehrspielermodus Erfahrungspunkte und krabbeln die Karriereleiter hoch, was Ihnen Zugang zu neuen Levels und besserer Ausrüstung gewährt. Bis auf drei Missionen lässt sich zudem jede Herausforderung auch alleine angehen, was den Schwierigkeitsgrad zwar erhöht, aber Solisten einige zusätzliche Stunden Spielzeit beschert.

ÜBERLEBEN

Der Überlebensmodus entspricht dem vor allem aus **Gears of War 3** (Xbox 360) bekannten und beliebten Horde-Modus. Auf sämtlichen 16 Mehrspielerkarten verteidigen Sie sich allein oder zu zweit gegen anrückende Feinde. Die Gegner kommen in Wellen, die einerseits mit zunehmender Spieldauer immer stärker und zahlreicher werden und sich andererseits auch in ihrer Zusammenstellung unterscheiden. So rücken anfangs nur normale Handlanger mit Schrotflinten an, während nach einigen bestandenen Attacken auch Selbstmordattentäter, Hundestaffeln, Helikopter und sogar Juggernauts in die Jagd auf die Spieler mit einsteigen. Pro abgeschossenem Gegner und abgeschlossener Runde gibt es Geld aufs Konto, von dem Sie an drei in der Karte platzierten Munitionskisten Hilfsmittel kaufen. Dazu gehören neue Bleispritzen und Waffen-Upgrades, während die zweite Kiste Ausrüstung wie Granaten und C4 bereithält und Vorratslager Nummer 3 mit Perks und Lebensrettern wie einem Luftschlag oder einem Team Navy Seals als Unterstützung aufwartet. Insgesamt eine sehr motivierende Angelegenheit, die jedes Schützenduo früher oder später an seine Grenzen führt (es gibt endlos viele Angriffswellen). Außerdem lernen Neulinge so die Schlupfwinkel und Feinheiten der 16 Mehrspielerkarten kennen.



Anfangs begegnen Sie nur Soldaten mit Schrotflinten, später beinhalten die Angriffswellen besser ausgerüstete Feinde.



Zusätzlich zum Verdienst für ausgeschaltete Gegner gibt es spezielle Boni für besondere Leistungen.

MISSIONEN

Diese Spielart des Spec-Ops entspricht dem Modus des Vorgängers und hält 16 Missionen für Sie bereit, die auf leicht abgeänderten Levelabschnitten des Solo-Abenteuers basieren. Dabei gibt es einerseits recht rudimentäre Aufgaben, die etwa das Eliminieren zweier Zielpersonen oder das Absolvieren eines Parcours in möglichst kurzer Zeit erfordern. Andererseits warten an anderer Stelle die Entwickler aber auch mit witzigen Ideen auf: So beschränkt sich beispielsweise das Sichtfeld von Spieler 1 in der Mission Firewall auf die feste Position einer Überwachungskamera, von der aus er seinem Partner mittels Geschütztürmen den Rücken freihält. Spieler 2 schleicht dagegen durch den Level und hackt Computerterminals, um seinem Partner neue Kameras und Geschützpositionen zu verschaffen. Eine großartige Idee! Daneben gibt es Abschnitte, in denen ein Kombattant sich durch die Straßenschluchten Berlins kämpft, während sein Mitstreiter ihn aus einem Helikopter heraus unterstützt, sowie Schleichmissionen, in denen Sie unbemerkt vorgehen und etwa Geiseln retten oder wichtige Personen aus der Feuerzone schmuggeln sollen. Wie schon im Vorgänger erhalten Sie für diese 16 Aufträge neben Ihrem Highscore noch zwischen einem und drei Sterne als Abzeichen für Ihre Leistungen. Diese hängen vom gewählten Schwierigkeitsgrad oder der benötigten Zeit ab. 13 der insgesamt 16 Aufträge lassen sich übrigens auch alleine angehen, was den Schwierigkeitsgrad zwar etwas erhöht, dafür aber Solisten über die normale Kampagne hinaus beschäftigt. Ein guter Bonus, während der Spec-Ops-Modus als Ganzes dank der Neuerungen eine starke Aufwertung erfährt.



Der Missionsmodus ist stellenweise asymmetrisch (hier: ein Spieler im Heli, einer am Boden) – gut für den Wiederspielwert.



Die meisten Missionen besuchen Orte der Kampagne wieder – Ausnahme: dieser Trainingsparcours.


Gegnerische Erkennungsmarken leuchten in „Abschuss bestätigt“ goldgelb, eigene Dogtags hingegen rot (siehe Bild). Sammeln Sie solche Marken des eigenen Teams, um dem Gegner Abschüsse zu verweigern.

Mittels der erweiterten Herausforderungen schalten Sie Waffen- und Perk-spezifische Boni und Aufsätze frei.

Kontrahenten einzusammeln, um den Punkt für das eigene Team zu markieren. Da jeder Spieler auch jede Marke einsammeln kann, werden Gegner versuchen, Ihnen Abschüsse zu verwehren, indem sie die Blechplättchen gefallener Kameraden vor Ihnen einsammeln. Der Modus spielt sich insgesamt temporeich, da Camper und Scharfschützen aus ihren Löchern kriechen müssen, um ihre Abschüsse tatsächlich zu verwerten.

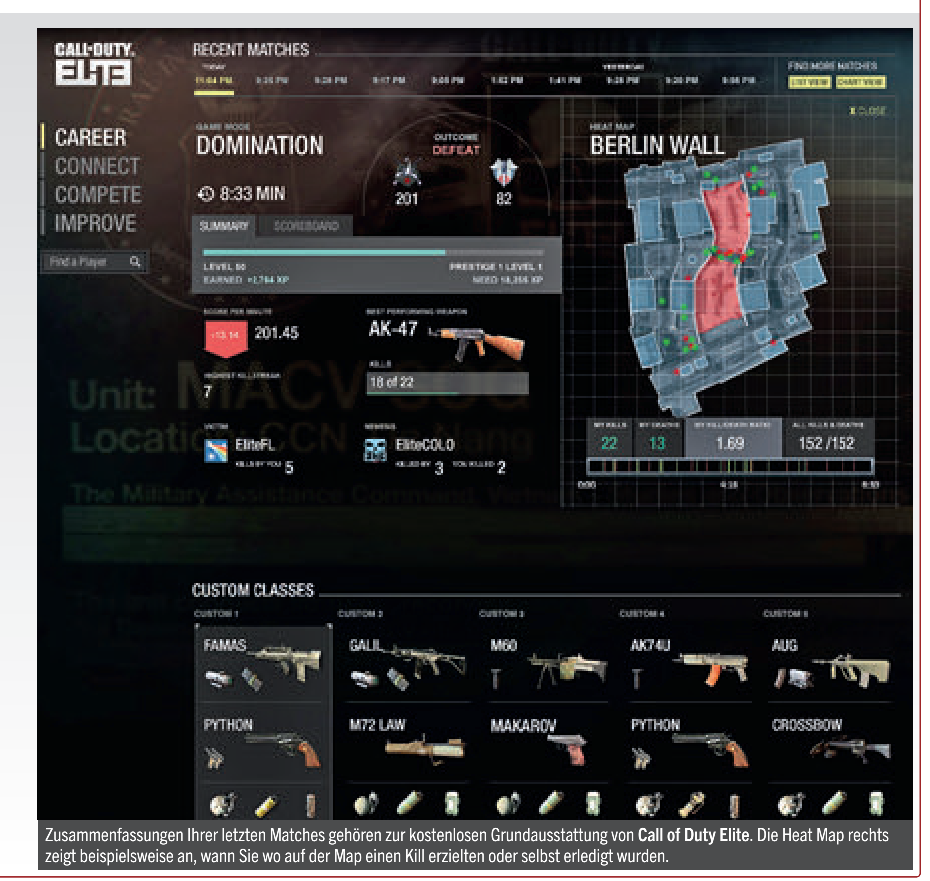
Der zweite neue Modus heißt Teamverteidiger. Hier gilt es, eine Flagge für die eigene Truppe zu sichern und deren Träger zu verteidigen – oder falls man im Gegenteam steht, den Wimpelbesitzer auszuschalten und die Fahne für die eigene Mannschaft zu sichern. Das Team in Flaggenbesitz bekommt dabei doppelte Punkte. Durch diesen mächtigen Bonus wird der Modus sehr teamorientiert, da selbst der größte Egoist maximales Interesse am Überleben des Flaggenträgers in den eigenen Reihen hat.

Die restlichen zehn Spielarten setzen sich aus klassischen Modi zusammen, etwa Sabotage, Herrschaft und Team-Deathmatch. Daneben gibt es noch sechs witzige Alternativvarianten, etwa das Waffenspiel aus **Black Ops,** und eine schier endlose Zahl an Optionen zur Erstellung eigener Modi. In Kombination mit den 16 verschiedenen Karten auf der Disc ergibt sich ein stattlicher Umfang für Online-Krieger.

CALL OF DUTY ELITE – DIE COMMUNITY- UND STATISTIK-PLATTFORM

Battlefield hat das Battlelog, Halo seinen Waypoint-Service, Need for Speed das Autolog und Blizzard sein Battle.net – da kann doch der Mehrspielertitan Call of Duty unmöglich hintanstehen, oder?!

Vergleichbar mit den oben genannten Community-Plattformen und Statistikdiensten startete parallel zu **Modern Warfare 3** der Service **Call of Duty Elite**. Das heißt: sollte er eigentlich. Auf den Konsolen läuft Elite nach einigen Startschwierigkeiten ganz rund, auf dem PC verschiebt sich die Veröffentlichung hingegen auf unbestimmte Zeit. Außerdem gibt es eine kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaft, die gratis Zugang zu allen DLCs sowie Wettbewerbe um reale Preise bietet – dummerweise erneut nicht auf PC, da hier die Einflussnahme von Cheatern und Betrügern auf die Statistiken zu groß sei. Was uns PC-Spielern bleibt, ist eine kostenlose Statistik-Plattform, die Ihre Erfolge und Fähigkeiten in **Black Ops** und **Modern Warfare** spielübergreifend auflistet. Neben der reinen Anzeige von Daten gibt Ihnen Elite auch die Möglichkeit, direkt in der Elite-Applikation Veränderungen an Ihrer Ausrüstung vorzunehmen oder aber bestimmten Gruppen und Clans beizutreten, um Gleichgesinnte zu finden. Außerdem gibt es einen Kanal für User-Videos, der obendrein von den Entwicklern moderiert wird. Insgesamt ein netter Service, der den eingangs genannten Angeboten anderer Entwickler in nichts nachsteht – zumindest auf dem PC mangels Premium-Service aber auch keine Konkurrenten ausstechen würde. Warum dieses Fazit im Konjunktiv steht? Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe ließ Entwickler Beachhead sogar Zweifel daran aufkommen, ob die angekündigte PC-Fassung überhaupt noch kommt.



Zusammenfassungen Ihrer letzten Matches gehören zur kostenlosen Grundausstattung von **Call of Duty Elite**. Die Heat Map rechts zeigt beispielsweise an, wann Sie wo auf der Map einen Kill erzielten oder selbst erledigt wurden.


Wir haben die Fahne in Teamverteidiger erobert und uns an einer Engstelle verschanzt. Zwar stürmen nun Gegner heran, doch auch unsere Kameraden kommen uns zu Hilfe, da sie von der Flagge profitieren.

Ebenso altbekannt präsentiert sich das Levelsystem. Sie klettern die Karriereleiter um 80 Ränge hinauf, um sich dann ein Prestige-Abzeichen an die Brust zu heften und anschließend wieder von vorn zu beginnen. Dazu gibt es tonnenweise Titel, Embleme und Orden zu verdienen sowie waffenspezifische Herausforderungen zu meistern. Dabei geht Infinity Ward zurück zu seinem levelbasierten Freischalten und verabschiedet sich vom Finanzsystem, welches die Kollegen von Treyarch in **Black Ops** einführten. Die Mechanik erinnert an beliebte MMO-Titel und funktioniert gewohnt brillant, ständig hagelt es Belohnungen und Anerkennung für Ihre Leistungen.

Also alles in Butter? Sollte man meinen, kündigten die Entwickler doch obendrein die Rückkehr der auf PC schmerzlich vermissten Dedicated Server an. Obendrein kann der Gastgeber einer Partie in unranked Matches nun nach Belieben die Parameter des Spiels festlegen und damit nicht nur Spieldauer, Punktelimit oder eventuelle Zusatzbedingungen wie „Nur Headshots" definieren, sondern beispielsweise auch auswählen, mit welchen Waffen, Perks oder Klassen die Spieler antreten. Perfekt für E-Sport-Turniere und LAN-Partys.

Und doch trüben einige Wolken den eben noch blauen Online-Himmel: Zwar bringt Infinity Ward die dedizierten Server zurück, allerdings nur für unranked Matches, in denen die Spieler nicht im Rang aufsteigen und keine Herausforderungen bewältigen können. Ranglistenspiele laufen weiterhin über das Matchmaking-Verfahren ab – für die PC-Gemeinde ein Unding!

Immerhin verbesserten die Entwickler diese Problemstelle im Vergleich zum Vorgänger enorm, wir erlebten deutlich weniger Lags und Verbindungsabbrüche als in den letzten **Call of Duty**-Spielen oder auch beim Start der meisten Mehrspielerkonkurrenten. Dieser Fortschritt bewahrt **Modern Warfare 3** vorm drohenden Donnerwetter und sichert der Reihe die hohe Wertung, die sie aufgrund ihres großartigen Gameplays verdient. Nichtsdestotrotz ist es unverständlich, warum Hersteller Activision bei einer derart prestigeträchtigen und vor allem rentablen Reihe wie **Call of Duty** die Wünsche der Fans so ignoriert.

Zum Abschluss gibt's noch ein Lob: Wie aus den Vorgängern gewohnt, lassen sich Partien in einem virtuellen Kino speichern und jederzeit ansehen sowie bearbeiten, um Spielzüge zu analysieren oder coole Aktionen in Videoclips zusammenzufassen. Dieses Feature sollte in jedem Mehrspielertitel Standard sein! ❑

MEINE MEINUNG |
Toni Opl



„Trotz Server-Diskussion für mich die Online-Shooter-Referenz"

Tolles Waffen-Handling, schnelles Movement, pixelgenaues Aiming – so und nicht anders muss sich ein moderner Shooter anfühlen. Bis auf Fahrzeuge à la **Battlefield** ist hier auch für jeden was dabei: Habe ich keinen Bock auf Teamplay mit Fremden, spiele ich halt im Modus „Frei für alle". Nerven mich die Punkteserien-Belohnungen, gehe ich auf einen sogenannten „Abgespeckt"-Server ohne Luftschläge etc. Die Vielzahl an Modi, Optionen und Karten ist gewaltig. Obendrein gefällt mir **MW 3** durch die vielen kleinen Neuerungen bzw. Änderungen deutlich besser als der Vorgänger **Black Ops**.

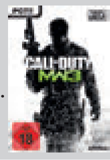
MEINE MEINUNG |
Christoph Schuster



„Die süßeste Versuchung, seit es Online-Shooter gibt"

Hitzig diskutieren Spieler allerorten: Was ist besser, **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3**? Im Mehrspielermodus halte ich diesen Vergleich jedoch für hanebüchen, da beide Titel abseits des offensichtlich identischen Settings kaum Gemeinsamkeiten haben. Das Spieltempo, die Anforderungen und der ausgeübte Reiz unterscheiden sich enorm. Deshalb verkommt die Entscheidung zwischen den beiden Online-Titanen zur reinen Geschmackssache. In **MW 3** verfeinern die Entwickler dabei das bewährte Spielprinzip und bereichern es durch zwei starke neue Modi. Eine äußerst runde Angelegenheit!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



Ca. € 50,-
8. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward/Sledgehammer Games
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **Modern Warfare 3** nutzt Steam, Sie müssen Ihr Produkt einmalig per Keycode aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Die stark angegraute Technik fällt im Mehrspielermodus mangels bombastischer Inszenierung noch stärker auf als in der Kampagne.
Sound: Der virtuelle Krieg klingt dank neuer Sound-Engine sehr gut, doch die deutschen Stimmen wirken im Multiplayer unfreiwillig komisch.
Steuerung: Bewährter Shooter-Standard in Perfektion umgesetzt, doch eigene Klassen können innerhalb der Partie nicht mehr angepasst werden.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Zwölf offizielle Modi sowie sechs alternative Spielarten auf insgesamt 16 Maps, mit anpassbaren Klassen und Regeln; dazu Spec-Ops-Koop: Überlebensmodus und 16 missionsbasierte Aufträge
Zahl der Spieler: 2-32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX9.0c-fähige Grafikkarte, Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 18 Jahren
Wie im Solomodus herrscht auch im Mehrspieler-Part das gewaltsame Ausschalten des Gegners als zentrales Spielelement vor. Für Kinder und Jugendliche ist das Spiel damit nicht geeignet, obwohl man die Partien durchaus auch als sportliche Wettkämpfe sehen kann.

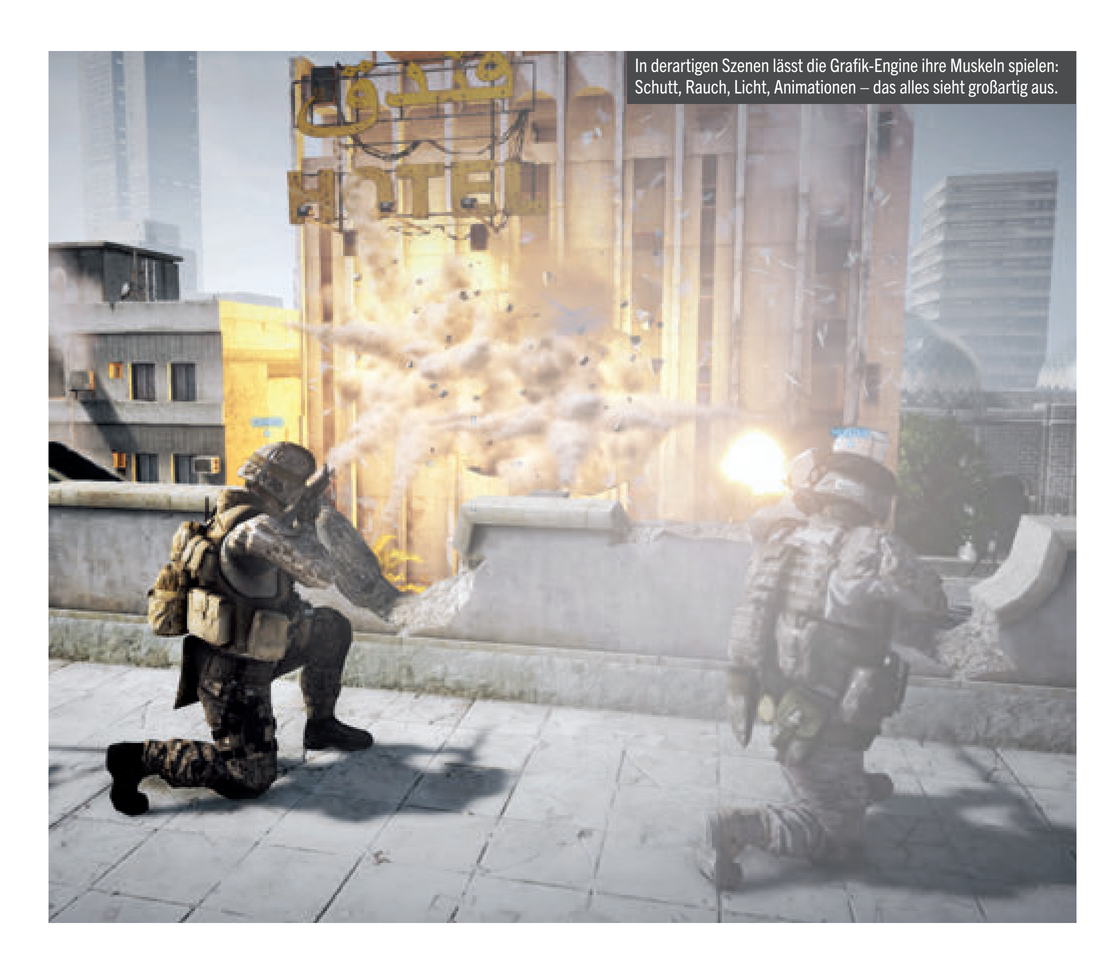
DIE TEST-ABRECHNUNG
Wir spielten die fertige Verkaufsfassung und erlebten praktisch keinerlei Bugs und Abstürze. Selbst die Lags und Wartezeiten zur Release-Zeit fielen im Mehrspieler-Modus dieses Jahr nicht weiter tragisch aus.

PRO UND CONTRA
- \+ Flotte Mehrspielergefechte
- \+ Motivierende Rangaufstiege
- \+ Neue Modi fördern Teamplay
- \+ Strike-Pakete verbessern Balancing
- \+ Verbesserter Spec-Ops-Modus
- \+ Geniales Replay-Theater
- − Keine dedizierten Server für Ranglistenspiele
- − Veraltete Technik
- − Lags und Verbindungsabbrüche

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

Von: Jürgen Krauß

Die Kampagne hat Höhen und Tiefen – zum Glück überwiegen die Höhen!


In derartigen Szenen lässt die Grafik-Engine ihre Muskeln spielen: Schutt, Rauch, Licht, Animationen – das alles sieht großartig aus.

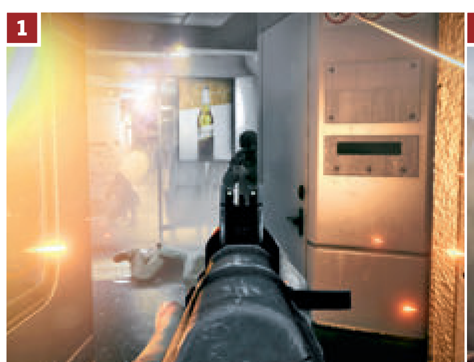


Battlefield 3 – Einzelspieler



Während Spiele aus der **Modern Warfare**-Reihe traditionell als ein einziger lang gezogener, theatralischer Höhepunkt mit Hochglanz-Action daherkommen, geht es **Battlefield 3** in der Kampagne etwas subtiler an. Etwas – denn Höhepunkte gibt es dort ebenfalls in Hülle und Fülle, auch wenn diese mit Pausen dazwischen und insgesamt nicht so punktgenau und druckvoll über den Monitor flackern wie bei der Konkurrenz. Wann immer aber ein Erdbeben über das irakische Sulaimaniyya hereinbricht, wann immer man Sie in einer F/A-18E von einem Flugzeugträger katapultiert und im Grunde jedes Mal wenn Licht, Schatten und Linsenlichtreflexe eine einzigartige Atmosphäre erzeugen – immer dann bleibt nichts anderes übrig, als zu staunen. Zu staunen und ehrfürchtig anzuerkennen, dass die Höhepunkte in **Battlefield 3** wenn auch nicht inszenatorisch, so doch in jedem Fall technisch derzeit konkurrenzlos sind.

Alle, die wissen, was Frostbite bedeutet, erwarten eine Zerstörungsorgie sondergleichen, doch kaum einer ist darauf vorbereitet, dass das Spiel an genau dieser Ecke spart, den Betrachter aber mit anderen atmosphärischen Schmankerln davon ablenkt. Der Großteil dieses optischen „Blendwerks" geht aufs Konto der Beleuchtung: Taschenlampen, die mit ihrem nervösen Flackern herbeistürmende Gegner verraten, aufgeblendete Autoscheinwerfer, die in einer finsteren Tiefgarage derart grell blenden, dass die hinter dem Fahrzeug lauernden Gestalten komplett unsichtbar bleiben, rastlose Rotpunktvisiere, die in einem lang gezogenen, rot leuchtenden Strahl den Nebel zerschneiden und fast panische Beunruhigung im Spieler auslösen und, und, und – Beispiele für diese spektakuläre Lichtsetzung gibt es an jeder Ecke. Wenn wir von der Technik reden, dürfen wir auch die Leistungen der Animations-Engine, die sich Dice von den **FIFA**-Machern entliehen hat, nicht verschweigen: Die Bewegungen unserer Spielfigur und vor allem die unserer Kollegen sind flüssiger und geschmeidiger als alles, was der Shooter-Markt sonst


1 Ohne große Umwege wirft Sie die Kampagne mitten in eine wilde U-Bahn-Fahrt voller Action und Terroristen. Großartiger Auftakt!


2 Zwar kennen wir den Abschnitt schon aus vielen Videos und Präsentationen, das Erdbeben in Sulaimaniyya beeindruckt dennoch.

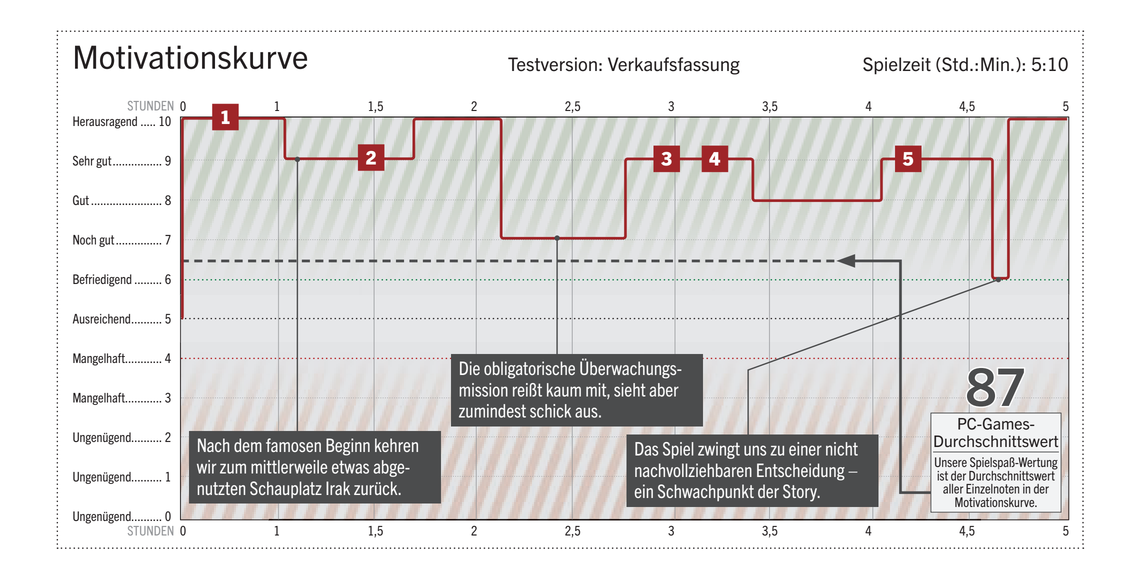

3 Der spielerische Anspruch auf dem Schützenplatz des Jets ist in normalen Schwierigkeitsgraden gering, der Ausblick dafür grandios.

MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*



„Spielerisch mit Luft nach oben – technisch aber überwältigend!"

Bis auf eine Handvoll klitzekleiner Ausnahmen ist **Battlefield 3** eine technische Glanzleistung, was während der rund fünfstündigen Kampagne mal mehr und mal weniger erfolgreich über den gelegentlich fehlenden spielerischen Anspruch hinwegtröstet. Die Inszenierung ist dabei nicht ganz so zielsicher, nicht ganz so überwältigend und nicht ganz so mitreißend wie bei **Modern Warfare**, hat aber durchaus auch ihre starken, intensiven Momente. Eine „Das müssen Sie unbedingt selbst gesehen haben!"-Empfehlung kriegt schon die Kampagne von **Battlefield 3** in jedem Fall – eine „Das müssen Sie unbedingt gehört haben!"-Empfehlung übrigens auch.



so bietet, und versetzen uns immer wieder aufs Neue in anerkennendes Staunen. In den Reihen der Feinde sieht es mit der Agilität allerdings nicht ganz so rosig aus, denn die bewegen sich auch gerne mal etwas abgehackt und unbeholfen – und leider auch immer mal wieder wie mit Scheuklappen ausgestattet schnurstracks an uns vorbei. Das trübt den sonst sehr gelungenen Shooter-Spielspaß ein klein wenig, vor allem weil sich **Battlefield 3** in der Disziplin Waffengefühl keine Schwächen leistet: Rückstoß, Klang, Feedback, Abwechslung – die in unzähligen Ausstattungsvarianten vorhandenen Waffen retten den Spielspaß auch über die eine oder andere eher anspruchslose Mission. Umso schmerzlicher sind die paar Schönheitsfehlerchen der Engine, die man aber tatsächlich mit der Lupe suchen muss: Zum Beispiel gehen nicht alle Lichtquellen oder Wandfliesen bei Beschuss zu Bruch, Leichen verschwinden schon nach Sekunden, Gegenstände wie Stühle und Blumentöpfe sind sehr viel stabiler, als man annehmen möchte, und so weiter – insgesamt nichts Dramatisches, aber eine Handvoll spürbarer Kleinigkeiten.

Wer Battlefield sagt, muss auch Panzer sagen. Oder im Falle von **Battlefield 3** Panzer, Jeep, Jet, Helikopter und noch einiges mehr. In der Einzelspielerkampagne hält sich Dice mit der Verwendung von Vehikeln zurück, hier mal ein Einsatz als Bordschütze in einem Jet, da mal kurz ans Maschinengewehr auf einem Jeep – wäre da nicht die Panzermission „Donnerlauf", wir würden fast meinen, Dice hätte seine Wurzeln vergessen. Dieser einzelne Panzereinsatz aber begeistert: In einer traumhaft schönen Wüstenkulisse liefern wir uns eine Materialschlacht, die sich gewaschen hat und die jedem **Battlefield**-Fan die Freudentränen in die Augen treiben dürfte. Ansonsten gilt wohl: Wer ans Steuer will, sollte sich den Mehrspielermodus zu Gemüte führen. ❑

4



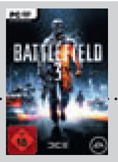
Das Bombardement am Ende der Jet-Mission erfordert nur geringfügig mehr Spielerinteraktion als der Abschnitt vorher. Immerhin ist Abwechslung geboten!

5



Die Panzerfahrt durch die staubige Wüste wäre famos, hätte wir nicht das Gefühl, auf einem sehr eng gesteckten Pfad fahren zu müssen.

BATTLEFIELD 3



Ca. € 54,-
28. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Origin – was genau damit für Probleme einhergehen könnten, entnehmen Sie bitte unserem Report ab Seite 118.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schlichtweg atemberaubend
Sound: Schlichtweg atemberaubend
Steuerung: Shooter-Standard, wenn auch eine Nuance träger als im Genre üblich

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neun Karten, fünf Spielmodi und 45 Kombinationen daraus – Details gibt's auf der nächsten Doppelseite.
Zahl der Spieler: Bis zu 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikern-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-10-Grafikkarte mit 512 MB RAM, Windows Vista/7
Empfehlenswert: Vierkern-CPU, 4 GB RAM, Direct-X-11-Grafikkarte mit 1 GB RAM, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Klar, In einem Ego-Shooter sterben virtuelle Menschen – bei **Battlefield 3** wird das aber nicht zum Spielmittelpunkt auserkoren, die Bildschirmtode sind nicht über die Maßen brutal inszeniert und immer wieder für Diskussionen sorgende moralisch fragwürdige Szenen gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testen sowohl mit einer im Umfang beschränkten Vorabversion wie mit der vollständigen, fertigen Verkaufsfassung. Dabei stolperten wir über keinerlei technische Probleme, müssen der Vollständigkeit halber aber darauf hinweisen, dass auch die Einzelspieler-Kampagne von **Battlefield 3** von der Verfügbarkeit der Origin- und Battlelog-Server abhängt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atemberaubende Technik – sowohl bei der Grafik als auch beim Ton
- ➕ Tolles Waffengefühl und massig Auswahl an Schießeisen
- ➕ Einige starke, intensive Momente
- ➖ Scheuklappen-Intelligenz bei den Computerschergen
- ➖ Nicht jeder Höhepunkt reißt auch tatsächlich mit.
- ➖ Nicht hundertprozentig nachvollziehbare Handlungsentwicklung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Von: Jürgen Krauß

Kein anderer Mehrspieler-Shooter ist derzeit schöner, wohlklingender, abwechslungsreicher oder besser.



Viel zu Lande, ein wenig zu Wasser und ganz viel in der Luft – Fans todbringender Blechungeheuer kommen hier voll auf ihre Kosten!



Battlefield 3 – Mehrspieler

PC Games AWARD Ausgabe 12/2011 94

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER MEHRSPIELER

Seit dem offiziellen Deutschland-Start von **Battlefield 3** sind mittlerweile einige Wochen ins Land gezogen. Wochen, in denen wir Tausende virtueller Kugeln abgefeuert, Hunderte feindlicher Fahrzeuge zerlegt, unzählige virtuelle Leben ausgelöscht und zig verlustreiche Schlachten geschlagen haben. Und wissen Sie was? Wir haben es noch immer nicht satt! Das mag jenseits von Wertungen und Awards die größte Auszeichnung für ein Spiel überhaupt sein: Wenn Redakteure in ihrer Freizeit einfach nicht aufhören wollen zu spielen. Wo doch zig andere Titel zur Auswahl stünden und man nach unzähligen Vorabberichten des Themas auch schon längst überdrüssig sein sollte. Nicht so im Fall **Battlefield 3**: Dieses Spiel hat unsere Arbeits- und Freizeit fest im Griff.

Für die Veröffentlichung Ende Oktober hatten wir Schlimmstes befürchtet: Ausfälle im Backend, nicht funktionierende Serverbrowser, Lags und so weiter. Bis auf einige, wenige Stunden andauernde Lizenzierungsprobleme bei Origin lief der Onlinestart von **Battlefield 3** jedoch vergleichsweise glatt – und auch im Nachhinein haben sich noch keine größeren technischen Probleme herauskristallisiert. Einzig das regelmäßig zu Wartungszwecken offline genommene Battlelog nervt ein klein wenig.

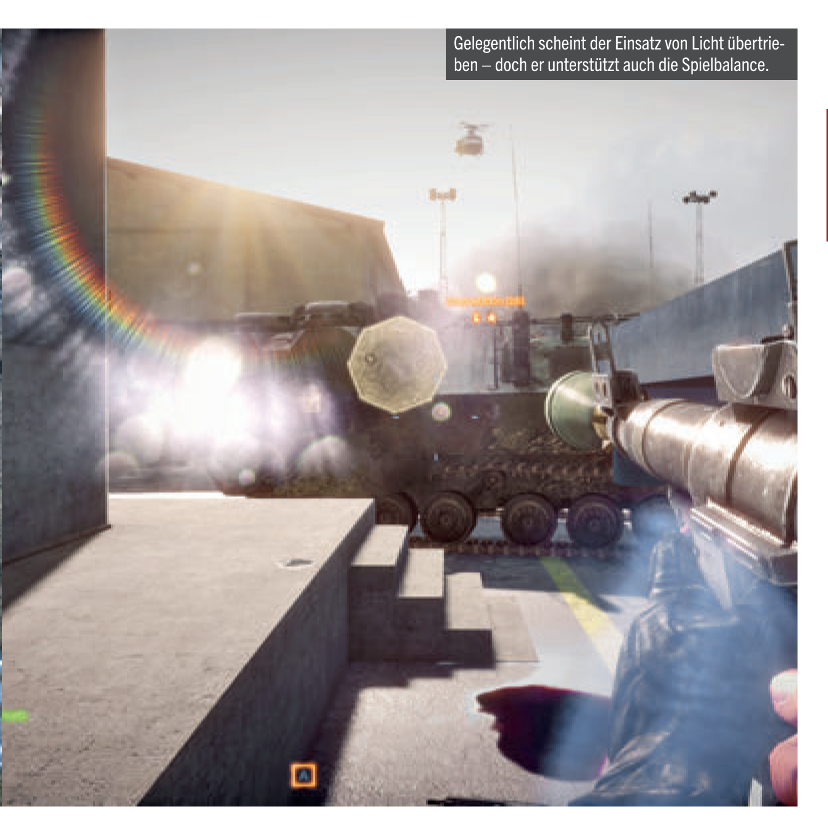
Das Spielgefühl – und auch das Spieltempo – ist eine angenehm modern wirkende Mischung aus den herrlich großen Fahrzeugschlachten von **Battlefield 2** und den actiongeladenen, engen, schnellen Infanterie-Gefechten von **Bad Company 2** – eine schicke Mixtur, die von der schon hunderte Male gelobten grafischen Qualität gar nicht mal so viel Neues liefert. Wer böse sein will, bemängelt gar, dass auf diese Weise weder die „alten" noch die „neuen" **Battlefield**-Anhänger voll auf ihre Kosten kommen; wir bevorzugen es jedoch zu argumentieren, dass Dice es auf eine bezaubernde Art geschafft hat, diese beiden Welten in einem Spiel zusammenzuführen. Der Begriff „Welten" ist dabei



Gemeinsam mit einem Kameraden stellen wir einen Feind, der sich an die Funkstation schleichen wollte.

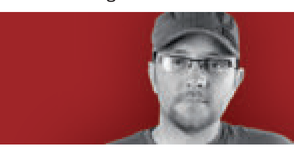


Woanders oft als „Noob-Tube" verschrien, ist der Granatwerfer in **Battlefield 3** keine Überwaffe.


Gelegentlich scheint der Einsatz von Licht übertrieben – doch er unterstützt auch die Spielbalance.

MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Bei solch einer Bombe bin ich gerne Fanboy!“

Werfen Sie mir ruhig Fanboytum und Hypeanfälligkeit vor – wenn ein Spiel derartige Attitüden verdient, dann **Battlefield 3**. In einem frischen, unverbrauchten und schmerzhaft schicken Grafik- und Audio-Gewand steckt hier ein Mehrspieler-Shooter, der alle Stärken der Serie erkannt und weiterentwickelt hat, wenn auch ohne die ganz große spielerische Revolution. Aber wozu braucht es Revolution? Solange ich mich in jede spielerische Richtung austoben, in jeder Art von Fahrzeug Schabernack treiben und mit jeder Ausrüstung für mein Team nützlich sein kann, habe ich alles, was ich brauche. Ich bin die nächsten Monate spielerisch jedenfalls versorgt.

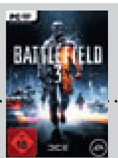
besonders passend, denn allein in Sachen Inhalt und Größe verweist **Battlefield 3** die Konkurrenz gnadenlos auf ihre Plätze: Wenn man die unzähligen Schießeisen, Ausrüstungsgegenstände und Fahrzeuge mal außen vor lässt, sind es vor allem die großzügigen Karten, die uns „Umfang“ und „Abwechslung“ geradezu entgegenbrüllen. Jedes der neun Schlachtfelder steht in jedem der fünf Spielmodi zur Verfügung, ist dabei aber so groß, dass Sie immer wieder andere Ecken zu Gesicht bekommen. Eine Partie Eroberung in den Kanälen von Noshahr etwa spielt sich in einer luftigen Hafenanlage ab – bei Rush hingegen beherbergt dieser Bereich nur die ersten beiden Stationen, danach geht es noch in drei weiteren Etappen über Hügel hinweg, durch Lagerhallen und an Kanälen entlang tief ins iranische Hinterland. Sie dürften Wochen brauchen, um jeden Winkel einer jeden Karte einmal gesehen zu haben!

Für einen Mehrspieler-Shooter essenziell: die Spielbalance. Auch da schlägt sich **Battlefield 3** überdurchschnittlich gut. Zwar gibt es bei solch einer inhaltlichen Vielfalt logischerweise immer ein paar Kombinationen aus Waffe und Fahrzeug oder aus Karte und Ausrüstung oder aus Spielerklasse und Gelände, die sich in einer bestimmten Situation vielleicht unfair anfühlt, doch gleichen das in der Regel die vielen möglichen alternativen Vorgehensweisen wieder aus. So muss es nie unbedingt ein Sturmangriff durch Engstelle A sein. In den allermeisten Fällen lohnt auch ein Vorstoß mit dem Fahrzeug über Route B. Dass es auch noch einen weniger offensichtlichen Weg C oder gar einen ganz versteckten Pfad D gibt, ist auch nicht selten. Der größte Pluspunkt aber, der die Kritik an etwaigen Balance-Unzulänglichkeiten gleich wieder entkräftet: Selbst wenn Ihr Team gerade verliert, macht **Battlefield 3** unverschämt viel Spaß – auch nach Wochen noch! ❑


Unschärfe, Patronenhülsen, Dreckspritzer, Blendeffekte – das Gefecht strotzt vor optischen Details!


Auch wenn die Luftschlachten mit der eigentlichen Partie manchmal wenig zu tun haben: Sie sind toll!

BATTLEFIELD 3



Ca. € 54,-
28. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Origin – was genau damit für Probleme einhergehen könnten, entnehmen Sie bitte unserem Report ab Seite 118.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schlichtweg atemberaubend
Sound: Schlichtweg atemberaubend
Steuerung: Shooter-Standard, mit sehr gelungener Gamepad-Integration für Fahr- und Flugsteuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neun Karten, fünf Spielmodi und 45 Kombinationen daraus – außerdem ein kooperativer Zweispielermodus mit eigener Mini-Kampagne
Zahl der Spieler: Bis zu 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikern-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-10-Grafikkarte mit 512 MB RAM, Windows Vista/7
Empfehlenswert: Vierkern-CPU, 4 GB RAM, Direct-X-11-Grafikkarte mit 1 GB RAM, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Klar, in einem Mehrspieler-Shooter sterben virtuelle Menschen – bei **Battlefield 3** wird das aber nicht zum Spielmittelpunkt auserkoren, die Bildschirmtode sind nicht über die Maßen brutal inszeniert und finden zudem meist in relativ großer Entfernung zum Spieler statt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Es galten die gleichen Bedingungen wie bei der Einzelspielerkampagne – nur dass wir mit dem Mehrspielerteil insgesamt mehrere hundert Mannstunden verbrachten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Inhalt und Abwechslung suchen ihresgleichen
- ➕ Tolles Waffengefühl, massig Schießeisen, viel Ausrüstung
- ➕ Fast jede Spielervorliebe findet Berücksichtigung
- ➕ Toller, vielfältiger Einsatz von Helikoptern, Fahr- und Flugzeugen
- ➕ Überwiegend sehr gelungene Spielbalance
- ➖ Hohes Frustpotenzial für Neulinge und Gelegenheitsspieler
- ➖ Vergleichsweise großer Vorteil durch gute Ausrüstung
- ➖ Unkomfortables und unübersichtliches Ausrüstungsmenü

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **94**


Die Rennen in den Rocky Mountains sind eines der Highlights des Spiels und machen mit einem PS-starken Porsche unter dem Hintern erst richtig Spaß.

Endspurt: In einer der letzten Etappen heizen wir mit einem schicken Audi R8 durchs nächtliche Chicago. Dabei ist uns die Polizei auf den Fersen.

Need for Speed: The Run

Von: Wolfgang Fischer

Ein Schritt vor, zwei zurück: Das neue NfS ist doch nur ein normales Rennspiel!

Als auf der E3 dieses Jahr anhand einer Präsentation klar wurde, was Electronic Arts mit dem neuesten **Need for Speed**-Ableger vorhatte, ging ein Aufschrei durch die Fan-Community. Schnelle Arcade-Racing-Action in Verbindung mit Quicktime-Sequenzen und einer packenden Story – kann das funktionieren? Anscheinend bekam EA durch das negative Feedback kalte Füße, denn die Testversion, die uns kurz vor Veröffentlichung des Spiels erreichte, bot fast ausschließlich pure Rennspielkost nach typischer **Need for Speed**-Manier. Die zuvor viel gepriesene Story um den Profifahrer Jack Rourke, der Schulden bei der Mafia hat und sich deswegen auf ein illegales Straßenrennen von San Francisco nach New York einlässt, ist nur noch in Fragmenten enthalten und wirkt daher oberflächlich und unlogisch. Und auch die angekündigten Quicktime-Einlagen halten sich glücklicherweise sehr in Grenzen. Sie sind, was die Grafik angeht, eine Klasse schlechter als Strecken, Fahrzeuge oder Schadensmodell in den Rennsequenzen und obendrein spielerisch komplett belanglos und öde. Das ist schon etwas überraschend, schließlich nutzt Entwickler Blackbox für beides den Frostbite-2.0-Grafikmotor, der auch **Battlefield 3** antreibt.

Der eigentliche Star des Spiels sind die mehr als 50 in zehn Etap-

NEED FOR SPEED: THE RUN IM DIREKTEN VERGLEICH MIT DEN BEIDEN VORGÄNGERN

	Need for Speed: The Run	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Need for Speed: Hot Pursuit
Entwickler	EA Blackbox (NfS Undercover)	Slightly Mad Studios (NfS: Shift)	Criterion (Burnout-Serie)
Ausrichtung	Arcade-Racing	Simulation	Arcade-Racing
Autos	mehr als 120	mehr als 140	mehr als 60
Strecken	mehr als 50 in 10 Etappen (keine lizenzierten Kurse)	mehr als 40 (originale und fiktive)	ca. 200 Kilometer Straßennetz
Autolog	ja	ja	ja
Grafik-Engine	Frostbite 2.0	Madness-Engine	Chameleon-Engine
Kopierschutz	Origin (Online-Aktivierung)	DVD-Abfrage	DVD-Abfrage
Soundtrack	Mischung aus lizenzierten Tracks und atmosphärischer Musikuntermalung (nicht frei wählbar)	Frei wählbare, lizenzierte Tracks (EA Trax)	Frei wählbare, lizenzierte Tracks (EA Trax)
Tuning	Nein	Leistungs- und Optik-Tuning	Nein
Waffen	Nein	Nein	Ja
Kameraperspektiven	3 (Motorhaube, Stoßstange, Verfolger)	5 (Motorhaube, Stoßstange, Verfolger, Cockpit, Helm)	3 (Motorhaube, Stoßstange, Verfolger)
Mehrspielerfunktionen	6 Spielmodi, bis zu 8 Spieler	5 Spielmodi, bis 12 Spieler	3 Spielmodi, bis zu 8 Spieler
Schadensmodell	Optisch (Totalschäden nach Reset wieder repariert)	Optisch und mechanisch (optional)	Optisch (Totalschaden möglich)
Polizeiverfolgungsjagden	Ja, Polizei nicht spielbar	Nein	Ja, Polizei auch spielbar
Wertung in Prozent	79 (PCG 12/11)	88 (PCG 04/11)	82 (PCG 12/10)

POSITIONEN GUTGEMACHT 5/8 NÄCHSTER GEGNER +0,03s

Diese Anzeige verrät, wie viele Gegner Sie im aktuellen Rennen noch überholen müssen und wie weit der nächste weg ist.

COP-TAKEDOWN +100 XP

Für gute Manöver wie das Ausschalten von Polizisten oder gute Drifts erhalten Sie Autolog-Erfahrungspunkte.

ETAPPENZEIT 07:48,87 ETAPPENFÜHRENDER

Die Zeit, die Sie für einzelne Etappen benötigen, wird von Autolog mitgestoppt. Sie wird in Echtzeit mit den Ergebnissen Ihrer Freunde verglichen.

Die Zahl über dem Auto eines Gegners gibt an, welche Position in **The Run** er gerade innehat. 152

Die Minikarte zeigt die restliche Wegstrecke, den Straßenverlauf, Positionen von Kontrahenten, Mafia und Polizisten sowie Abkürzungen. 1,9 KM

Rechts neben dem Tacho ist die Windschatten-Anzeige. Wenn Sie für eine bestimmte Zeit knapp hinter einem Kontrahenten fahren, erhalten Sie einen Geschwindigkeitsschub.

x10

Dieses Symbol verrät, wie viele Rücksetzoptionen Ihnen in einem Rennen noch zur Verfügung stehen. Die maximale Zahl hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.

Links neben dem Tacho befindet sich die Nitro-Anzeige, die sich bei verschiedenen Manövern (z. B. Beinahe-Unfälle, Fahren auf der Gegenfahrbahn) füllt.

112 2

pen unterteilten Strecken: Sie sind abwechslungsreich, stimmungsvoll und durchweg hübsch in Szene gesetzt. Das Rennen führt Sie durch den Yosemite Nationalpark über staubige Landstraßen in die Rocky Mountains und schließlich über weitläufige Highways nach Chicago und New York. Vor allem bei der Darstellung von Wettereffekten spielt die Engine ihre Stärken aus, was unter anderem die Rennabschnitte in den Rockies zu einer außergewöhnlichen Erfahrung macht. Hier erleben Sie auch eines der wenigen echten Highlights von **The Run**: Während Sie verheerenden Lawinen ausweichen, liefern Sie sich ein packendes, bis in die Haarspitzen geskriptetes Duell gegen einen KI-Fahrer.

Derartige Aufeinandertreffen mit besonders starken Gegnern sind übrigens die einzige Möglichkeit, im Storymodus neue Fahrzeuge freizuschalten. Eine großartige Auswirkung auf das Gameplay haben diese speziellen Wagen jedoch nicht. Sie verfügen wie alle Autos einer bestimmten Klasse über fast identische Grundwerte. Nur das Handling ist jeweils unterschiedlich. Da **The Run** auch keinerlei Tuning-Möglichkeiten bietet, bringt die Wahl eines schwerer zu fahrenden Vehikels nur Nachteile mit sich. Mit welcher Fahrzeugklasse Sie die kommenden Etappen starten dürfen, bestimmt übrigens das Spiel. Wer mit gewähltem Gefährt nicht zufrieden ist, steuert während eines Rennens einfach eine Tankstelle an.

Abgesehen von den Duellen mit besonderen Fahrern bietet **The Run** insgesamt zu wenig Abwechslung in Sachen Renn-Action. Viel zu oft lautet die Aufgabe nur: Überholen Sie in X Kilometern Y Gegner. Dabei kommt aufgrund der großzügigen Gummiband-KI, die einen Teil des Fahrerfelds lange zusammenhält, nur gegen Ende des Abschnitts Spannung auf.

Eliminator- und Checkpoint-Rennen sind vor allem dann interessant, wenn sich Polizisten oder die Mafia in die Hatz nach vorderen Plätzen einschalten. Allerdings steigt damit in der Regel auch der Frustfaktor. Nicht selten enden Drängeleien mit Ordnungshütern oder Gangstern damit, dass Sie ein wenig von der Strecke abkommen, was die sehr restriktive Reset-Mechanik von **The Run** fast immer bestraft. Besonders ärgerlich, wenn Sie nach einem kleinen Ausritt ins Kiesbett schon wieder fast auf der Strecke sind und vom Spiel dennoch an den letzten Checkpoint zurückgesetzt werden und über einen fliegenden Start ins Rennen zurückkehren müssen. Die Reset-Option hat natürlich auch ihr Gutes: Wenn Sie sich mal besonders doof angestellt haben, dürfen Sie per Knopfdruck den aktuellen Rennabschnitt nochmals fahren. Die Anzahl der verfügbaren Rücksetzmöglichkeiten hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

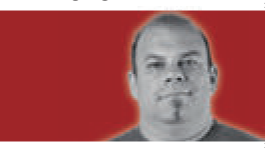
Haben Sie nach etwa sechs bis acht Stunden (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) den Story-Modus des Spiels beendet, dürfen Sie entweder versuchen, Ihre Gesamtzeit für **The Run** zu verbessern, oder Sie versuchen sich an einem der anderen Spielmodi. Im Online-Modus dürfen Sie in verschiedenen Renn-Events gegen bis zu sieben andere Fahrer antreten, während Sie im Challenge-Modus die Etappen des Story-Parts mit anderen Missionsvorgaben und Fahrzeugen erneut erleben.

Wie die beiden Vorgänger Shift 2 und Hot Pursuit bietet auch **The Run** wieder das Autolog-Feature. Dies erfasst all Ihre Fortschritte in den verschiedenen Modi des Spiels (Etappen im Storypart, Platzierungen in den Online-Mehrspieler-Rennen und Medaillen im Challenge-Modus) und vergibt Erfahrungspunkte für Erfolge. So steigen Sie nach und nach im Level auf und schalten neue Profilhintergründe, nützliche Fahrerfähigkeiten wie Nitro-Boost oder Windschatten-Beschleunigung und weitere Inhalte frei.

Das Autolog sorgt auch dafür, dass **The Run** nach dem Durchspielen von Story- und Challenge-Modus selbst für Solospieler interessant bleibt. Es informiert Sie ständig über die neuesten Errungenschaften der Spieler auf Ihrer Freundesliste und schlägt Ihnen sinnvolle Aktivitäten vor. ❏

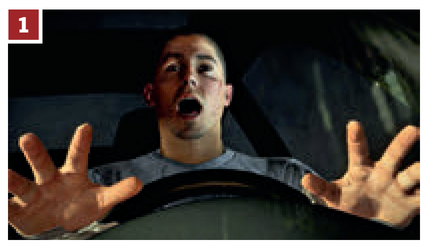
MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer



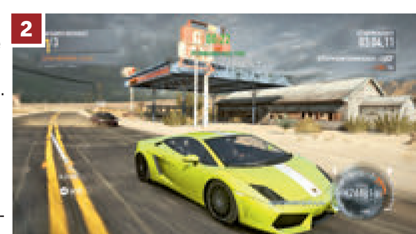
„Gut, aber nicht typisches NfS-Niveau“

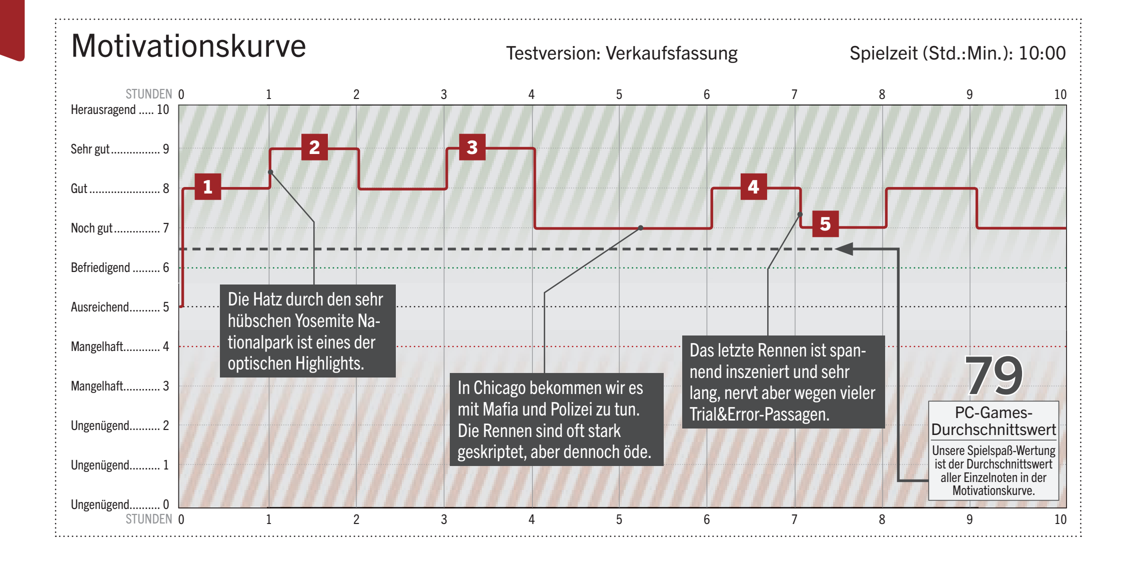
Man merkt **The Run** an, dass viele Spielelemente ursprünglich anders gedacht waren und dann noch notdürftig in Form gepresst wurden. Der Story-Modus verdient diesen Namen nicht, die geplanten Quicktime-Sequenzen wurden fast komplett entfernt und das Freischalten neuer Autos verkommt zu einer Randnotiz. Ebenfalls nervig: durch Gummiband-KI, Skripts und einen nicht zu unterschätzenden Zufallsfaktor wird so manches Rennen fast schon zum Glückspiel. Nicht zuletzt auch wegen der oft unglücklich gewählten automatischen Rücksetzpunkte. Dass **The Run** dennoch Spaß macht, liegt am gewohnt guten Autolog-Feature und den herrlich abwechslungsreichen Strecken, die das Küste-zu-Küste-Rennen bietet. Dank Frostbite-2.0-Engine sehen manche Abschnitte wirklich klasse aus, vor allem die Naturschauplätze. Und auch bei der Darstellung der Fahrzeuge haben sich die Entwickler Mühe gegeben.



◀ Bei dieser Quicktime-Sequenz zu Beginn helfen Sie dem Helden dabei, aus einer Schrottpresse zu entkommen.

▶ Bei diesem Eliminator-Rennen im Death Valley, wo gerade ein Sandsturm tobt, geht es darum, Gegner zu überholen und eine bestimmte Zeit vor ihnen zu bleiben.







In den Rocky Mountains erwarten Sie schneebedeckte Berge und vereiste Straßen. Im letzten Rennen dieser Serie liefern Sie sich ein stark geskriptetes, spaßiges Duell mit einem fähigen KI-Fahrer, während um Sie herum Lawinen ins Tal rauschen.



Kurz vor Ende des Storymodus dürfen Sie sich einen PS-starken Super-Sportwagen aussuchen, um damit die letzten Rennen zu bestreiten.



Die schlecht inszenierte Geschichte endet, wie sie angefangen hat: unspektakulär.

NEED FOR SPEED: THE RUN



Ca. € 40,-
17. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: EA Blackbox
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Origin (weitere Infos zu diesem Thema ab Seite 118)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schwache Zwischensequenzen, hübsche Fahrzeuge, gutes Schadensmodell und größtenteils klasse aussehende Strecken.
Sound: Fette Motorensounds, stimmiger Soundtrack. Nur die deutsche Sprachausgabe nervt.
Steuerung: Etwas unpräzise, aber gut funktionierende Steuerung – sowohl mit Tastatur als auch mit Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs Spielmodi. Der Mehrspielermodus war erst zum Redaktionsschluss testbar, daher gibt's noch keine endgültige Einschätzung.
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E4400 2,0 GHz/ Athlon X2 5000+ 2,6 GHz, Geforce GTS 9800GT/Radeon HD 4870, 3 GB RAM, 18 GB Festplatte

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Die Rennen finden auch auf normalen Straßen (jedoch ohne Fußgänger) statt. In den Quicktime-Sequenzen verprügeln Sie auf Knopfdruck Gegner.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zuerst spielten wir **The Run** mit einer fast fertigen Review-Version durch, später testeten wir noch eine gepatchte Fassung ausführlich. Beide hatten mit leichten Grafikproblemen, Physikaussetzern und gelegentlichen Abstürzen zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

+ Sehr stimmungsvolle, abwechslungsreiche Strecken
+ Direkte, ordentlich funktionierende Arcade-Steuerung
+ Motivierendes Autolog-Feature
+ Hübsche Fahrzeugmodelle mit gelungenem Schadensmodell
+ Faire Gummiband-KI …
− … die nervt, wenn man gut fährt und Gegner nicht abhängen kann
− Keinerlei Tuning-Optionen
− Sehr restriktives Auto-Reset-System, das kaum Spielraum bietet
− Belanglose Story
− Grafisch schwache, spielerisch langweilige Quicktime-Einlagen
− Teilweise stark geskriptete Rennabschnitte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

www.alternate.de

EVGA®

EVGA GeForce GTX 560 Ti FPB

212,90

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- 850 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,1 GHz Speichertakt • DirectX 11 und OpenGL 4.1
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXZFW



EVGA G210 Passiv

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce 210
- 520 MHz Chiptakt • 512 MB DDR3-RAM
- 1,2 GHz Speichertakt • DirectX 11 und OpenGL 3.2
- HDMI, DVI, VGA • PCIe 2.0 x16

JBXZJF



EVGA GeForce GTX 550 Ti FPB

- NVIDIA GeForce GTX 550 Ti • 951 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,3 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16

JCXZTF02



EVGA GeForce GTX 580

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 580
- 772 MHz Chiptakt • 1,5 GB GDDR5-RAM
- 4 GHz Speichertakt • DirectX 11 und OpenGL 4.1
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXZFO

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 14.12.2011

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr

01805-905040*



* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Die Fahrt zum nächsten Tatort können Sie auch überspringen, indem Sie Ihren Partner hinters Steuer lassen.

Eine typische Szene: Der Verdächtige (Bild oben rechts) geht noch während des Verhörs stiften und wir müssen ihn zu Fuß verfolgen – um ihn zu stoppen, genügt ein Warnschuss.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2011 85

L.A. Noire: The Complete Edition

Von: Thorsten Küchler

Rockstars innovatives Krimi-Adventure – nun endlich auch für den PC!

Ganze sechs Monate hat es gedauert, das Konsolen-Highlight **L.A. Noire** für den PC umzusetzen. Die gute Nachricht: Rockstar hat aus dem **GTA IV**-Desaster gelernt – größere Bugs konnten wir nicht feststellen. Die schlechte Nachricht: Auch auf dem heimischen Rechner ist das kriminalistische Action-Adventure zwar ein faszinierendes, aber auch ein enorm sperriges Stück Software.

Der Held des Spiels ist Cole Phelps, ein Kriegsveteran, der zum Polizisten umgeschult hat. Mit ihm erleben Sie eine ebenso komplexe wie ernsthaft erzählte Handlung im Los Angeles der 1940er-Jahre: Drogendelikte, Korruption und ein mysteriöser Seelenklempner – das ist der Stoff, aus dem die Entwickler ein überaus packendes Erlebnis gezimmert haben. Dabei unterteilt sich die Story in fünf Dezernate (Drogen, Sitte, Verkehr, Brand und Mord) mit jeweils mehreren aufzuklärenden Verbrechen. Der grundsätzliche Ablauf bleibt stets gleich: Sie fahren durch die offene Spielwelt gen Tatort, suchen dort nach Hinweisen und verhören anschließend Zeugen sowie Verdächtige. Wer sich also die Action-Schlagseite eines **GTA** erhofft hat, wird enttäuscht. Denn **L.A. Noire** nutzt seine nicht besonders gehaltvollen Schießereien

STÄRKEN & SCHWÄCHEN DER PC-VERSION

Fast ein halbes Jahr hat Rockstar gebraucht, um das Spiel auf den PC umzusetzen. Was wurde in dieser Zeit verbessert, welche Fehler wurden belassen? Ein Überblick:

+ **Kostenlose Download-Inhalte:** Die PC-Umsetzung enthält ab Werk alle DLC-Inhalte der Konsolenfassungen. Im Einzelnen sind das: Die Bonusfälle „Der Wagen des Konsuls", „Die nackte Stadt", „Nicholson Galvanisierung", „Kifferwahnsinn" und „Falsche Papiere" sowie zwei zusätzliche Helden-Outfits und das „Chicago Piano"-Maschinengewehr.



+ **Optische Kleinigkeiten:** Die HUD-Anzeigen lassen sich (optional) vergrößert darstellen, zudem unterstützt das Spiel Nvidias 3D-Vision-Technik.

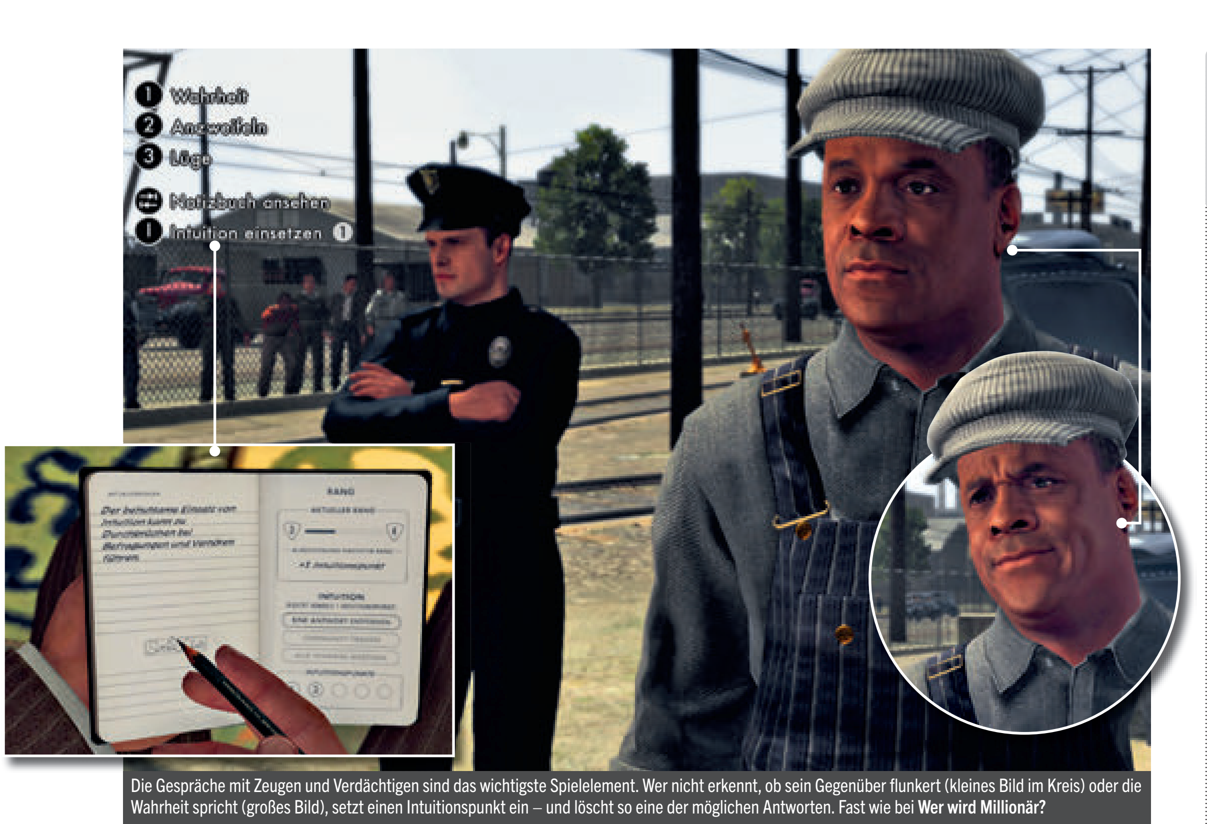
+ **Praktische Suchhilfe:** Nähert man sich einem wichtigen Beweisstück, so wird (optional) ganz kurz eine Miniaturlupe eingeblendet.

– **Grafische Unzulänglichkeiten:** Durch die höhere Auflösung am PC sieht das Spiel teilweise sogar schlechter aus als auf Xbox und PS3 – der Unterschied zwischen den detaillierten Gesichtern und den teils schlimmen Umgebungstexturen fällt einem so viel mehr auf. Zudem werden einige Schatten falsch dargestellt.



– **Viel zu träges Notizen-System:** Wie schon in den Konsolenversionen werden einige Hinweise erst dann als gesehen registriert, wenn der jeweilige deutsche, furchtbar laaangsame Untertitel komplett durchgelaufen ist – das nervt.

– **Verkorkste Steuerung mit Maus und Tastatur:** Egal ob bei den Schießereien oder beim Fahren durch die Stadt – die Kontrollen sind unpräzise und störrisch.



Die Gespräche mit Zeugen und Verdächtigen sind das wichtigste Spielelement. Wer nicht erkennt, ob sein Gegenüber flunkert (kleines Bild im Kreis) oder die Wahrheit spricht (großes Bild), setzt einen Intuitionspunkt ein – und löscht so eine der möglichen Antworten. Fast wie bei **Wer wird Millionär?**

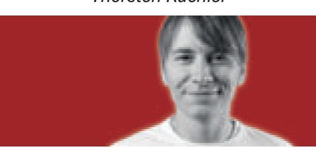
und Faustkämpfe nur als kurze Intermezzi – die Sie wahlweise sogar überspringen können.

Stattdessen stehen andere „Gefechte" im Mittelpunkt – nämlich die mit Worten. Durch eine moderne Animationstechnik verfügt jeder Spielcharakter über eine erstaunlich lebensechte Mimik. Und anhand dieser müssen Sie erkennen, ob Ihr Dialogpartner die Wahrheit spricht oder schamlos lügt. So faszinierend das Analysieren der Gesichtsbewegungen auch ist, es hat auch seine Schwächen: Einige Figuren agieren schlichtweg zu übertrieben, während andere völlig unlogische Dinge von sich geben. Wenn Sie mal nicht weiterwissen, kommt das Intuitionssystem zum Einsatz: Streichen Sie eine falsche Antwort oder schauen Sie sich an, wie die anderen **L.A. Noire**-Spieler an dieser Stelle reagiert haben – dieses Joker-System erinnert an die TV-Sendung **Wer wird Millionär?** Auch bei der Untersuchung von Tatorten greift man Ihnen unter die Arme: Sobald sich Ihr Held einem wichtigen Gegenstand nähert, ertönt ein markantes Klaviergeklimper und (so Sie eines angeschlossen haben) beginnt Ihr Gamepad zu vibrieren.

Wer hingegen mit Maus und Tastatur spielt, hat weniger Freude: **L.A. Noire** steuert sich mit dem PC-typischen Kontrollduo mau bis furchtbar. Aber selbst dieser Makel kann dem Spiel nicht seine enorme Faszination nehmen: Wenn man sich auf das ruhige Tempo und den neuartigen Quassel-Adventure-Ansatz einlässt, dann gibt **L.A. Noire** ganz viel zurück – denkwürdige Dialoge, packende Storywendungen, rührende Emotionen, clever konstruierte Kriminalfälle und eine authentische Spielwelt. ❑

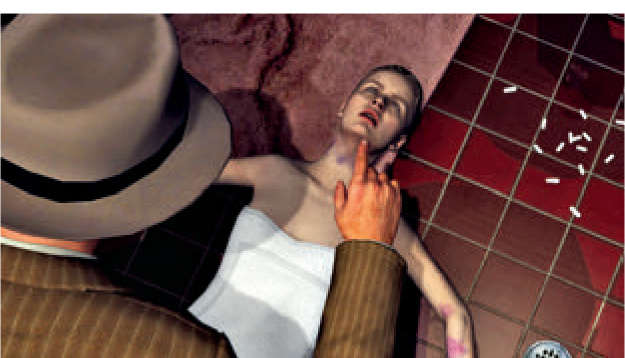
MEINE MEINUNG |

Thorsten Küchler



„Ein nur gutes Spiel, aber ein grandioses Erlebnis!"

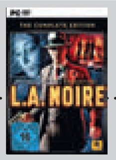
Ja, man kann **L.A. Noire** als langweilig und sperrig bezeichnen – aber damit tut man dem Krimi-Drama zum Mitspielen unrecht. Denn die Faszination des Spiels beruht auf den ruhigen Momenten, den Gesten der Charaktere, den Abgründen, die der Held offenbart. Da stören dann auch die seltenen, aufgesetzt wirkenden Action-Einlagen nur am Rande. Schade ist jedoch, dass es Rockstar wieder einmal nicht geschafft hat, eine fehlerfreie PC-Umsetzung abzuliefern: Die Steuerung ist ein Drama und einige Bodentexturen sehen aus wie Kartoffelbrei aus Pixeln.





Die (langwierige) Untersuchung der Tatorte nimmt ein Drittel der Spielzeit ein. Stoßen Sie dabei auf ein bedeutendes Detail, zoomt die Kamera näher heran (Bild unten).

L.A. NOIRE: THE COMPLETE EDITION



Ca. € 45,-
11. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Team Bondi
Publisher: Rockstar Games
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel vor dem ersten Start online mit einer Seriennummer aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Glaubhafte Charaktere mit toller Mimik, aber einige Texturen sehen furchtbar verwaschen aus – zudem ist die Weitsicht eingeschränkt.
Sound: Grandiose englische Sprecher, stimmungsvoller Krimi-Soundtrack, dezente Geräusche
Steuerung: Mit einem Gamepad funktioniert alles wunderbar, mit Maus und Tastatur bekommen Sie hingegen einen Fingerkrampf.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

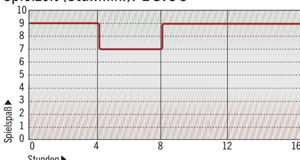
Minimum: Intel Dual Core mit 2,2 GHz/ AMD Dual Core mit 2,4 GHz, 2 GB Arbeitsspeicher, Geforce 8600 GT mit 512 MB/Radeon HD 3000 mit 512 MB, 16 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel behandelt ernste Themen wie Drogen, Mord und Diebstahl. Zudem muss man teils übel zugerichtete, oft auch nackte Leichen untersuchen. Dennoch ist **L.A. Noire** kein übermäßig brutales oder gar anstößiges Action-Adventure.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00



Bei unserem Test traten abgesehen von einigen kleinen Grafikfehlern keinerlei Bug-Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- Großartige Krimi-Atmosphäre
- Realistische Mimik und Verhöre als zentrales Spielelement
- Ebenso komplexe wie erwachsene Handlung, die gegen Ende des Spiels immer spannender wird
- Download-Inhalte der Konsolenversionen komplett enthalten
- PC-Umsetzung grafisch kaum verbessert und mit furchtbarer Maus-Tastatur-Steuerung
- Seichte Action-Passagen
- Viele Fälle mit Logikfehlern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**


Gordon Freemans Jeep ist eine witzige Bonuskarre, spielt sich aber nicht wirklich anders.

Renegade Ops

Von: Sebastian Stange

Knallige Arcade-Action mit bekanntem Gaststar und leichten Steuerungsmacken

Laut, bunt, explosiv und zu keiner Sekunde ruhig – mit dem Downloadtitel **Renegade Ops** bleibt der Entwickler Avalanche Studios seinem Erfolgsrezept treu. Wie bereits in **Just Cause 2** besuchen Sie darin ein idyllisches Tropenparadies und richten darin Chaos an. Die Vogelperspektive und der simple Spielverlauf sind neu, doch nach wie vor serviert Ihnen das Studio eine spektakuläre Optik sowie eine Geschichte, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt.

Der Superbösewicht Inferno hat eine Mega-Bombe entwickelt, mit der er die Welt zur Geisel nimmt. Die Regierungen geben tatsächlich nach. „Nicht mit mir!", denkt sich da General Bryan, reißt seine Orden von der Brust und startet einen Privatkrieg gegen Inferno. Das ist herrlich bekloppt und wird mit einem Augenzwinkern erzählt. Als Armee dient General Bryan ein Team versprengter Kämpfer, jeder am Steuer eines schwer bewaffneten Geländefahrzeugs, jedes mit einer Spezialfähigkeit ausgestattet. So kann der Schützenpanzer etwa Geschosse abwehren, der Jeep verwandelt sich in ein Geschütz und der PC-exklusive Bonuscharakter Gordon Freeman beschwört ein Rudel gefräßiger Antlion-Monster.

Die Arcade-Action unterhält dank der großen, offenen Spielwelt sowie der motivierenden Combo- und Level-Mechanik prima. Ständig gibt es etwas zum Zerballern oder Hindurchrasen. Ständig sammeln Sie Bonusobjekte auf und ständig regnen Punkte auf Ihr Konto. Den Spaß erleben Sie online mit bis zu drei oder offline mit einem weiteren Spieler am geteilten Bildschirm. Schade nur, dass die Tastatur-Steuerung in allen Optionen etwas sperrig und auch die Gamepad-Eingabe etwas ungenau bleibt. Das verwehrt **Renegade Ops** leider die Auszeichnung. Dennoch ist das Teil ein herrlich stumpfer und spielerisch erfreulich unterhaltsamer Action-Ritt! ❑

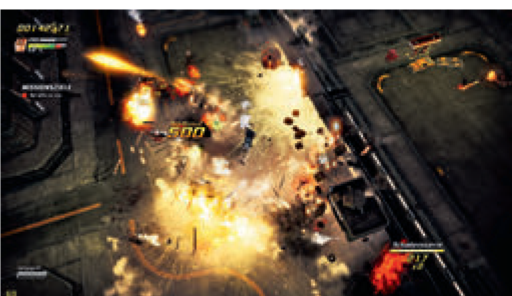


MEINE MEINUNG |
Sebastian Stange



„Ein tolles Spektakel für zwischendurch."

Das ist doch schön, wenn ein Top-Entwicklerteam nicht immer nur alle paar Jahre ein neues Spiel veröffentlicht, sondern sich zwischendurch auch die Zeit für einen kleineren Arcade-Titel nimmt. **Renegade Ops** ist nicht perfekt, hat aber jede Menge Unterhaltungswert. Und damit ist das Ding für mich die ideale Gaming-Zwischenmahlzeit. Eine Runde geht immer! Und wenn gerade ein Kumpel online ist, dann spielt er mit. Dann ballern wir für ein paar Minuten die Bösewichte kurz und klein, erfreuen uns an den fetzigen Animationen und können uns dann wieder an die großen Spiele-Brocken der Saison wagen. Ich wünsche mir mehr solcher Spiele. Kurz, simpel, aber gut!

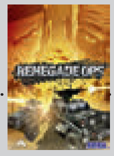


Jedes der fünf spielbaren Fahrzeuge bringt eigene Spezialfähigkeiten mit sich. Roxys Buggy kann etwa Luftschläge anfordern – sogar in Innenräumen!



Mittels eines simplen Perk- und Level-Systems verbessern Sie im Spielverlauf Ihr Fahrzeug, Ihre Sekundärwaffen sowie Ihre Spezialfertigkeit.

RENEGADE OPS



Ca. € 12,99
27. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Sega
Sprache: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch (Stimmen nur englisch)
Kopierschutz: Das Spiel verlangt eine Online-Aktivierung via Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne, detailreiche Spielwelt, die sich noch viel detailreicher zerstören lässt. Tolle Effekte!
Sound: Solider Action-Soundmix, der jedoch nie wirklich herausragend wirkt. Gute englische Sprecher.
Steuerung: Beide Tastatur-Optionen erfordern Übung und Geduld, sind sperrig. Per Pad geht es am besten, doch auch da nicht ideal!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle neun Missionen der Kampagne können mit bis zu vier Spielern online gespielt werden.
Zahl der Spieler: 2–4 (2 im Splitscreen)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

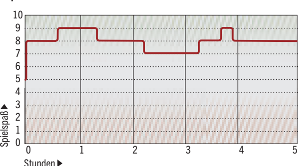
Minimum: Windows Vista/7, 2 GB RAM, Dualcore 2,6 GHz, 10 GB HDD; DX 10.1 Grafik mit 256 MB
Empfehlenswert: Core i5 M540 o. besser, 3 GB RAM, 512 MB Grafik

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Explosionen? Massig! Blut? Nein!

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00



Die wilde Action begeistert nach ein wenig Einarbeitung durchweg. Die anfängliche Begeisterung lässt mit der Zeit allerdings nach: Es fehlt auf Dauer etwas an Abwechslung. Dafür entschädigen interessante Szenarios.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßiges und motivierendes Nonstop-Baller-Gameplay
- ➕ Schöne Grafik mit vielen Details und tollen Effekten
- ➕ Angenehm blödsinnige Story
- ➕ Gelungene Koop-Modi, online wie auch offline via Splitscreen
- ➖ Auf Dauer zu wenige Gegnertypen und Missions-Varianten
- ➖ Sperrige Steuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

Helikopter, Düsenjet und Schwebe-Motorrad haben alle eines gemeinsam: Sie verschießen tödliche Zielsuch-Raketen.

Eine Ode an die Schadenfreude: Mit der Remote-Kanone steuern Sie Fahrzeuge Ihrer Gegner fern – und aktivieren deren Selbstzerstörung.

Ausgeschaltete Gegner und Fahrzeuge erhöhen sofort Ihren Respekt-Level – zu erkennen an den violetten Kreisen rechts im Bild.

Saints Row: The Third

Von: Thorsten Küchler

Unfug als Spielprinzip: Dieser Action-Klamauk macht viele Fehler, aber irgendwie auch viel Spaß.

Eine Dildo-Waffe, die sich „Penetrator" nennt. Eine Mission, in der Sie nackt durch ein Bordell spurten. Ein Fahrzeug, das Passanten einsaugt und aus einer riesigen Kanone wieder ausspuckt. Eine echte Pornodarstellerin, die als virtuelle Begleiterin agiert. Dieser bizarre Schwachsinn ist nur eine kleine Auswahl dessen, was **Saints Row: The Third** an Absurditäten bietet. Dennoch verkommt die Open-World-Action nicht zur reinen Nummernrevue: Entwickler Volition liefert einen auch in spielerischer Hinsicht guten Titel ab – an das große Genre-Vorbild **GTA** kommt man aber (wieder mal) nicht ganz heran.

Dabei beginnt alles verheißungsvoll: In einem flexiblen Editor erstellen Sie sich eine Spielfigur – vom seriösen Helden bis hin zum grünhäutigen Riesen mit Frauenstimme ist alles möglich. Sogar die Spott- und Jubelgesten Ihres Alter Ego dürfen Sie wählen. Mit dem Charakter geht es dann ab nach Steelport: Die fiktive Metropole ist in mehrere Bezirke unterteilt, die wiederum von feindlichen Gangs dominiert werden. Um die Herrschaft über ein Revier zu übernehmen, kaufen Sie Immobilien und absolvieren Nebenmissionen. Letztere präsentieren sich betont überdreht: Mal müssen Sie mit einem bissigen Tiger als Beifahrer Stunts vollführen, mal absichtlich vor Autos springen, um einen Versicherungsbetrug zu begehen. Hinzu kommen diverse Zerstörungs-Modi, bei denen Sie innerhalb eines Zeitlimits möglichst viel Schaden anrichten sollen – gerne auch an Bord eines Panzers oder am Steuer eines brennenden Quad-Bikes. Was zu Beginn noch recht spaßig ist, verliert schnell seinen Reiz: Zum einen wiederholen sich die Missionstypen häufig, zum anderen bringt die Stadteroberung keine relevanten Vorteile. Einzig Ihr regelmäßiges Einkommen steigt an – was aber angesichts der im Spiel vorherrschenden Geldflut witzlos ist. Weitaus besser haben uns die 47 Story-Missionen gefallen: Denn



Ungezügelt und ungemein spaßig: Der Auftakt ist einer nach Maß – wir erfreuen uns an den verrückten Missionen und Scherzen.

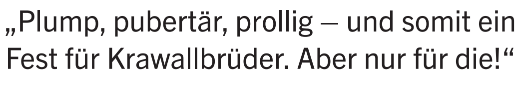


Die Kämpfe gegen immer gleich aussehende, total bescheuert agierende Schurken beginnen bereits zu ermüden.



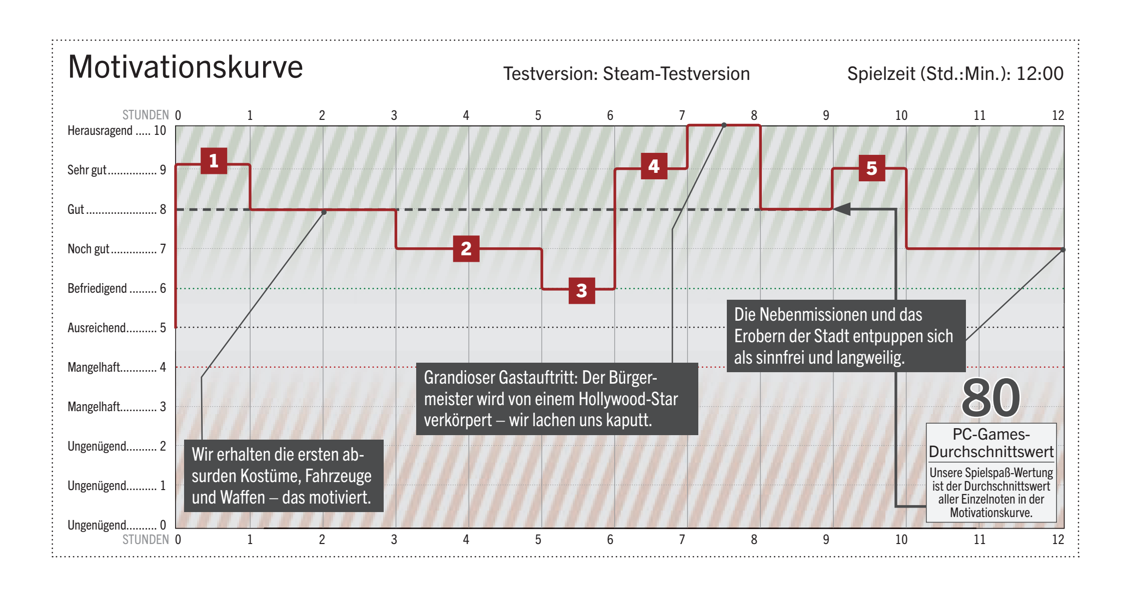
Nett gemeint, schlecht gemacht: Der Zombie-Angriff ist eine Hommage an **Resident Evil**, spielt sich aber viel mieser als das Vorbild.

MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Plump, pubertär, prollig – und somit ein Fest für Krawallbrüder. Aber nur für die!“

Dass der Humor von **Saints Row: The Third** geschmacklich einige Grenzen überschreitet – geschenkt. Aber die spielerischen Mängel wie etwa das unterirdisch miese Gegnerverhalten oder das sinnfreie Erobern der Stadtbezirke kann man einfach nicht ignorieren. Zu schade, denn mit ein bisschen mehr Finesse und Feinschliff hätte dieser auf Krawall gebürstete Irrsinn das Zeug zum Hit gehabt. In Sachen Waffen- und Fahrzeugauswahl brennt Volition nämlich ein Feuerwerk ab, das man erlebt haben muss. Und die zahlreichen Scherze (gerne auch auf Kosten anderer Spiele) sorgen für einige herzhafte Lacher. Wer von **The Third** jedoch eine ernsthafte **GTA**-Alternative erwartet hat, der ist hier an der falschen Adresse.



diese sind nicht nur enorm abwechslungs-, sondern auch einfallsreich.

Fällt Ihnen ein anderes Spiel ein, bei dem Sie zuerst als Kloschüssel durch eine Cyberwelt klappern, dann im Priestergewand einen Comic-Helden entführen und schließlich Zombies bekämpfen? Uns nicht! Dummerweise fällt uns aber auch kein Spiel ein, bei dem die Gegner derart hirntot agieren: Egal ob Standard-Gangster, Elite-Soldat oder Wrestling-Boss – die **Saints Row**-Halunken greifen stets blindlings an und bleiben gerne auch mal stur stehen. Zudem sehen die Mitglieder der jeweiligen Gangs nahezu identisch aus – man kommt sich wie in einer Neuverfilmung von **Star Wars: Angriff der Klonkrieger** vor. Diese Probleme ziehen sich durch das ganze Spiel und verhindern so eine deutlich höhere Wertung.

Ohne Fehl und Tadel ist hingegen die Auswahl an Waffen und Fahrzeugen. In dieser Disziplin hat Entwickler Volition den perfekten Spagat zwischen spielerisch sinnig und herrlich absurd gefunden. So steuern Sie gegnerische Autos mit der Remote-Kanone fern, vertrimmen Ihre Widersacher mit gigantischen Fäustlingen und schwingen den eingangs erwähnten Gummipenis. In der Garage Ihrer Bandenbehausung warten zudem einige brillante Vehikel auf mutige Piloten: Pixelpanzer, Düsenjet und Schwebe-Motorrad machen das Erkunden der offenen Spielwelt gleich noch unterhaltsamer. Zumal das bloße Herumfahren und -fliegen Ihr Respektkonto auffüllt: Sei es nun ein Überholmanöver, ein cooler Drift oder der Kauf eines neuen Outfits – für jede noch so kleine Tat erhalten Sie Punkte. Diese wiederum dienen zum Aufleveln Ihrer Spielfigur und zum Erwerben einiger praktischer Boni. Für dieses Respekt-System hat Entwickler Volition tatsächlich selbigen verdient, denn es motiviert ungemein. Und dann wäre da noch dieser Gag mit dem Bürgermeister ... aber den wollen wir Ihnen nicht verraten. ❑

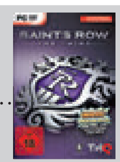


In einer an **Tron** erinnernden Digitalwelt kämpfen wir zuerst als Toilette (!) gegen Cyborgs und meistern dann ein Text-Adventure – großartige Idee.



Zum Finale teilt sich die Story in zwei mögliche Enden auf: Eines davon ist derart bizarr und lustig, dass wir fast vom Stuhl fallen – klasse.

SAINTS ROW: THE THIRD



Ca. € 40,-
15. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: THQ
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Sie müssen über ein Steam-Konto verfügen und das Spiel online aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallbunte Optik mit ansehnlichen Effekten – Texturen und Charaktermodelle sind mittelmäßig
Sound: Toller Soundtrack mit vielen bekannten Songs aus allen Genres, ordentliche englische Sprecher
Steuerung: Sowohl mit einem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur lässt sich alles gut kontrollieren.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sämtliche Missionen lassen sich auch im Koop bestreiten. Der Hordenmodus aus dem U.S.-Original fehlt in der deutschen Fassung.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz DualCore-Prozessor, 2 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 320 MB RAM und Shader Model 3.0, 10 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die deutsche Version wurde zwar dezent geschnitten, aber dennoch ist **Saints Row: The Third** ein sehr brutales Spiel – auch wenn alles mit einem gewissen Augenzwinkern präsentiert wird. Zudem gibt es zahlreiche sexuelle Anspielungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Version lief stabil und ohne größere Probleme. Einzig die Clipping-Fehler fielen negativ auf.

PRO UND CONTRA

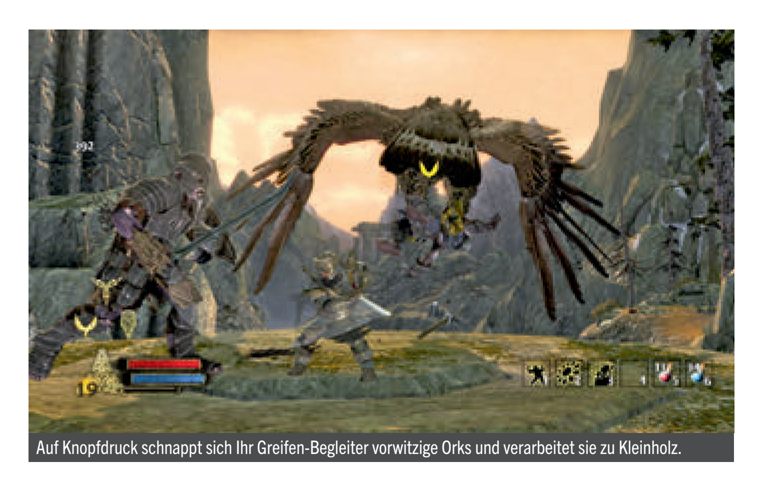
- ➕ Nicht immer geschmackssicherer, aber dennoch unterhaltsamer und anarchischer Humor
- ➕ Herrlich bizarres, innovatives Waffen- und Fahrzeugarsenal
- ➕ Motivierendes Auflevel- und Bandenchef-System
- ➕ Einige brillante Gastauftritte von Schauspielern und anderen Stars
- ➕ Story-Missionen zumeist einfallsreich und mit vielen Gags
- ➖ Furchtbar dämliches Verhalten von Gegnern und KI-Kollegen
- ➖ Ermüdende Massen-Schießereien
- ➖ Für einen Open-World-Titel wenig Umfang – nach 12 Stunden hat man alles gesehen und gespielt
- ➖ Stadteroberung nur ödes Beiwerk
- ➖ Völlig beknackte Handlung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Von: Peter Bathge

Den Schwertschleifer freut's: Ein Heldentrio verkloppt Gegnerhorden ohne Sinn und Verstand.



Auf Knopfdruck schnappt sich Ihr Greifen-Begleiter vorwitzige Orks und verarbeitet sie zu Kleinholz.

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

Treffen sich ein Mensch, ein Zwerg und eine Elbin ..." So banal beginnt die Geschichte von **Der Krieg im Norden**, dessen Ereignisse parallel zu den **Herr der Ringe**-Filmen ablaufen. Mehr Hintergrund zu den drei Protagonisten liefern die Entwickler ebenso wenig wie eine Antwort auf die Frage nach der Existenzberechtigung dieses mäßigen Hack & Slays.

Dabei sind die Gefechte gegen strohdumme Ork-Horden streckenweise sogar unterhaltsam, weil das Spiel auf **Diablo**-Tugenden setzt: Erledigte Gegner bescheren Ihnen Erfahrungspunkte und bessere Ausrüstung. Allerdings weisen die Gegenstände nur selten magische Boni auf, echte Sammelwut kommt kaum auf. Außerdem sind die zu erlernenden Spezialfähigkeiten unspektakulär und lockern die Kämpfe nur geringfügig auf; Ihr wichtigstes Handwerkszeug bleibt stets die Ausweichrolle, um den Angriffen der Gegner zu entgehen.

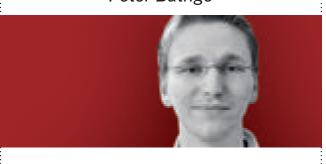
Auf Ihrer Reise reiht sich ein lang gezogener Levelschlauch an den nächsten, in dem Sie uninspiriert Gegner mit Schwert und Bogen totklicken, bis sich die nächste Tür öffnet. Geschützsequenzen sollen für Abwechslung sorgen. Doch wenn Sie mit Ballisten Dutzende Trolle im Minutentakt niedermähen, wirkt das eher grotesk als spaßig.

Die Skills der Figuren ergänzen sich am besten im Koop-Modus – doch auch online blockieren die Kameraden gelegentlich Angriffe, die eigentlich erfolgreich sein müssten. Wer alleine spielt, darf regelmäßig den Charakter wechseln. Das ist aber keine gute Idee, denn dabei geht die Ausrüstung verloren, die Sie den KI-Verbündeten gegeben haben.

Die Nähe zum Ausgangsmaterial schwankt: Im hübschen Bruchtal begegnen Sie bekannten Filmcharakteren, denen aber Originalstimmen und lippensynchrone Dialoge abgehen. Außerdem benutzen in **Der Krieg im Norden** Orks Magie – den Büchern zufolge undenkbar. ❏

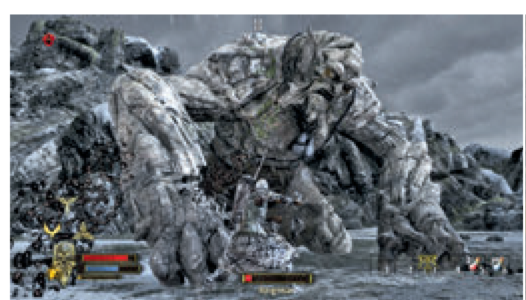
MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Mittelmäßiges Mittelerde-Miteinander"

Für viele Spieler dient ein Koop-Modus mittlerweile als Totschlagargument in der Diskussion um schlechtes Spieldesign: „Hey, da kann ich zusammen mit Kumpels spielen! Sooo schlecht kann das Spiel also nicht sein!" Klar, auch das hirnlose Gemetzel in **Der Krieg im Norden** macht mit menschlichen Partnern Laune. Doch was nützt das, wenn dieser Spaß einem nach kurzer Zeit vergällt wird: weil das Leveldesign öde ist, weil sich Kampfsituationen und Gegner wiederholen, weil die Sprecher ihre Dialoge gelangweilt herunterlesen, weil die Grafik zwischen „ganz nett" und „vorsintflutlich" schwankt und weil eine gute Idee (der hübsche Greif) aus einem durchschnittlichen Hack & Slay kein Spielspaßmonster macht.

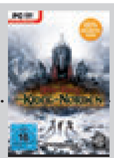


Bossgegner verwerten die Macher gerne mehrmals. Das riesige Steinungetüm ist eine der wenigen Ausnahmen, stellt dafür aber keine Herausforderung dar.



Das Spiel zeigt die brutalen Finishing-Moves in Zeitlupe. Die Anzeige rechts verrät, dass wir für diese Schlagkette einen Erfahrungsbonus erhalten.

DER HERR DER RINGE: DER KRIEG IM NORDEN



Ca. € 36,-
9. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Snowblind Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrsprachig, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto, mit dem das Spiel bei der Installation verknüpft wird.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Landschaften und das Greifengefieder sehen hübsch aus, der Rest ist ein detailarmer Brei.
Sound: Geräusche und Musik erinnern an die Filme; die deutschen Sprecher sorgen für unfreiwillige Komik.
Steuerung: Gut zu bedienen mit Maus/Tastatur, nur das Inventar ist hakelig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die Kampagne lässt sich online im Koop-Modus spielen. Kein Splitscreen.
Zahl der Spieler: 2-3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

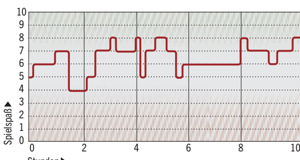
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon 64 X2 4400, Geforce 8600/Radeon HD 2600, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Abgetrennte Gliedmaßen und sprudelnde Blutfontänen gibt es am laufenden Band, auch im Kampf gegen menschliche Gegner.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 09:25



Einmal blieb unser Charakter in der Vegetation hängen und wir mussten einen älteren Speicherstand laden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stufenaufstiege und neue Gegenstände motivieren
- ➕ Liebenswerter Greifen-Begleiter
- ➕ Stellenweise schöne Filmatmosphäre mit bekannten Figuren
- ➕ Angenehm zähe Widersacher
- ➖ Gestrecktes Leveldesign, dumme KI
- ➖ Beim Heldenwechsel geht Ausrüstung verloren
- ➖ Verbündete blockieren Angriffe
- ➖ Belanglose Geschichte
- ➖ Ständig gleiche (Boss-)Gegner
- ➖ Stupide Geschützsequenzen
- ➖ Entfernt sich teils stark vom Ausgangsmaterial

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**



Von: Peter Bathge

Eine kooperative Online-Hatz nach gestohlenen Millionen: Da greift man gerne zu!



Spezielle Gegner wie die mit Schilden ausgerüsteten SWAT-Beamten lassen sich nur im Team ausschalten.

▼ Levelaufstiege (Leiste am oberen Rand) motivieren zum Weiterspielen. Mitte: Mehrmals scheuchen Sie KI-Gefangene vor sich her.

Hat Sie ein Gegner erwischt, müssen Sie hoffen, dass einer der Kameraden Ihnen aufhilft.

Payday: The Heist

Alberne Clownmaske: € 8,-. Extra geräumige Sporttasche: € 28,-. Mit dicken Geldbündeln im Beutel aus der Bank spazieren und dabei den Cops den Stinkefinger zeigen: unbezahlbar.

Payday: The Heist ist ein virtueller Gangsterfilm zum Selberspielen: Als einer von vier gesichtslosen, weil maskierten Bankräubern begeben Sie sich auf sechs Raubzüge, bei denen Sie einen Gefangenentransporter aufsprengen oder per Hubschrauber einen stählernen Saferaum aus einem Gebäude reißen. Das ist angenehm überdreht und erinnert in Sachen Unterhaltungsfaktor an die Innenstadt-Schießereien von Hollywood-Produktionen wie **Heat** oder **Ronin**.

Die Einsätze absolvieren Sie vorzugsweise mit drei menschlichen Mitspielern im Mehrspieler-Koop. Denn die KI der computergesteuerten Verbündeten agiert genauso planlos wie die blind voranstürmenden Polizisten, die hinter Ihnen her sind. Von denen befördern Sie absurde Hundertschaften ins Jenseits, während Sie darauf warten, dass mitgebrachtes Verbrecherwerkzeug wie automatische Sägen ihren Dienst verrichten. Absurd: Die Sägen bleiben alle paar Minuten stecken und müssen neu gestartet werden, wofür ein Spieler sekundenlang regungslos vor ihnen verharrt.

Der magere Umfang der jeweils 30 Minuten langen Levels wird durch ein Upgrade-System ausgeglichen: Ihre Spielfigur sammelt Erfahrung und schaltet dadurch passive Boni sowie neue Knarren frei. Schießprügel gibt es aber nur eine Handvoll.

Die Absprache mit den Kollegen ist unabdingbar, um die verboten gut zielenden Gegnerhorden zu bewältigen. Nur im Team knacken Sie Spezialfeinde wie den gepanzerten Juggernaut und nehmen Geiseln. Die Gefangenen dienen als Faustpfand, falls die Polizei einen Spieler niederschießt: Bevor die Cops den Gangster wieder freilassen, verlangen sie eine Geisel. Ähnlich wie in **Left 4 Dead** zeigt Ihnen das Spiel per farbiger Silhouette die Position von Verbündeten und Missionszielen an. Trotzdem fällt Anfängern der Einstieg schwer, weil die Zielvorgaben nicht immer eindeutig sind. ❏

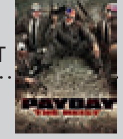
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Räuber und Gendarm im 21. Jahrhundert"

Payday: The Heist erreicht nicht ganz die Klasse von **Left 4 Dead**. Auch weil das Zufallselement von Valves Zombiehatz, der KI-Regisseur im Hintergrund, in **Payday** nur geringfügige Veränderungen am Spiel vornimmt. Zum Glück sind die Missionen von sich aus abwechslungsreich genug, um dieses Manko auszugleichen. Schwerer wiegt der Umstand, dass **Payday** den Spieler zu Beginn unzeremoniell in das Online-Chaos wirft und das Levelsystem zu wenige bedeutsame Belohnungen bereithält. Trotzdem ist es ein großer Spaß, nach einem Raubzug mit den Kameraden die eigene Dreistigkeit zu feiern.

PAYDAY: THE HEIST



Ca. € 19,-
20. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Team-Shooter
Entwickler: Overkill Software
Publisher: Sony Online Entertainment
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Das Spiel wird mit einem Steam-Benutzerkonto verknüpft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Animationen, wenn sich Charaktere abrollen und ausweichen, ansonsten aber detailarm
Sound: Gute englische Kommentare, unaufdringliche Musik, schwachbrüstige Waffeneffekte
Steuerung: Mit WASD, Maus und einer Aktionstaste haben Sie alles im Griff.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Es stehen sechs Raubzüge in vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen zur Auswahl.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

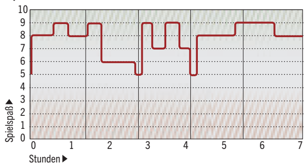
Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3 GHz/Athlon 3400+, Geforce 7800 GTX/Radeon X1900, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Sie schießen Hunderte Polizisten nieder, wobei Blut spritzt. Unschuldige Zivilisten landen regelmäßig im Kreuzfeuer und werden als Geiseln genommen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steamversion 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Das Spiel stürzte zweimal bereits in der Lobby vor dem Start einer Partie ab. Außerdem kam es mehrmals zu KI-Bugs, durch die Gegner nicht auf Beschuss reagierten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrlich abgedrehte Raubzüge
- ➕ Taktik und Teamplay sind wichtig.
- ➕ Upgrade-System motiviert.
- ➕ Geiselaustausch als interessante Respawn-Mechanik
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ➖ Abrupter Einstieg, Zielvorgaben nicht immer eindeutig
- ➖ Die KI hat ihre Aussetzer, zielt aber frustrierend genau.
- ➖ Wenige Waffen und Szenarien
- ➖ Verpasste Chance: kein Versus-Modus mit spielbaren Polizisten

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**



▲ Statt sich um ihr Königreich zu kümmern, denkt diese Majestät lieber an Donuts und Brathähnchen. Dummerweise leidet die Komik der Situation unter der sehr detailarmen Darstellung.

▼ Verglichen mit dem Vorgänger haben die Kämpfe zumindest etwas an Anspruch gewonnen, da Attacken von hinten nun beispielsweise zusätzlichen Schaden verursachen.





Gruppenmitglieder verfügen über unterschiedliche Aufgaben und Fähigkeiten, das sorgt für ein Lächeln im Spielergesicht, wenn Sie erstmals mit einer großen Party losziehen.

Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts

Von: Christoph Schuster

Humor in Spielen ist ein heißes Pflaster – und Silent Dreams hüpft barfuß darauf herum …

Warum gibt es kaum witzige Spiele? Rund 20 Jahre nach den Erfolgen von Lucasfilm Games beschränken sich Comedy-Titel noch immer auf die Nische der Adventures und Ausreißer wie **Psychonauts** oder **Saints Row**. Die Gründe dafür lassen sich anhand von **Grotesque Tactics 2** gut analysieren. Selbiges möchte sich als Parodie verstanden wissen, firmiert aber meist eher unter „Humor ist, wenn man trotzdem lacht".

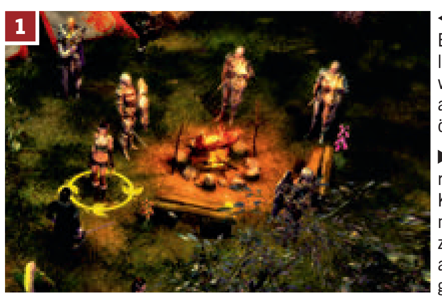
Zu den großen Stolpersteinen für Humor in Spielen zählt die Lokalisation. Das beginnt damit, dass sich Wortwitze oft nicht in andere Sprachen übertragen lassen und endet in kulturellen Differenzen, die Humor eben an jedem Ort der Welt etwas anders machen. Da es sich bei Entwickler Silent Dreams um eine deutsche Schmiede handelt, fällt zumindest die Problematik der Übersetzung weg. Dafür offenbart sich eine andere Kluft: Einerseits zielt das Studio durch sein simples Spieldesign auf Gelegenheitsspieler ab, andererseits parodiert **Grotesque Tactics 2** aber Themen aus den Bereichen Spiele, Internet und Nerdtum – nicht gerade ein Kulturkreis mit hohem Casual-Anteil.

Damit kommen wir zur zweiten Stelle, an der Comedy-Spiele oft verzweifeln: Der gewaltige Graben zwischen strikt durchgeskripteten Witzen und interaktivem Gameplay. **Grotesque** macht es sich dabei prinzipiell nicht leicht, schließlich gilt das angestaubte Genre der Rundentaktik nicht unbedingt als Backstube für Spaßkrapfen. Das führt zu einer strikten Trennung: Humor beschränkt sich auf Dialoge und lustige Objekte, das eigentliche Spiel bleibt bierernst.

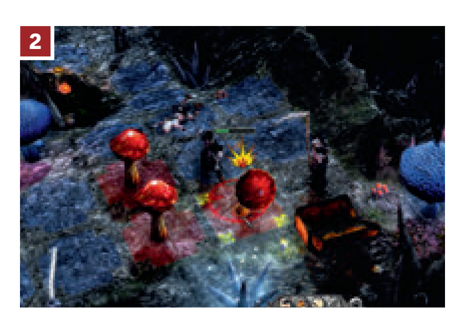
Hier wurde jedoch so viel Zeit auf Missionsbeschreibungen verwendet, die zumindest manchmal zum Schmunzeln anregen, dass an den eigentlichen Auftrag niemand mehr dachte. So witzig es sein mag, wenn uns eine Elfe losschickt, um Bäume zu umarmen oder eine Regentin statt der Rettung ihres Königreichs nur einen saftigen Donut im Kopf hat – die Quests dahinter bestehen aus öder Laufburschenarbeit.

Einen ersten traurigen Höhepunkt nimmt dieser Umstand nach gut einer Stunde, wenn der Spieler eine gefühlte Ewigkeit lang durch ein Lager wetzt und von einer Figur zur nächsten latscht, um stupide Botendienste zu verrichten. Zusätzlicher Dämpfer: Bugs sabotieren einige Quests und das starre Spieldesign führt Sie immer wieder in Sackgassen. Beispielsweise brauchten wir zur Gründung unserer Gilde ein Brathähnchen (fragen Sie nicht …) und hatten längst alle Zutaten und einen Koch aufgetrieben. Letzterer bot aber erst die Option zur Zubereitung an, als wir eine andere, davon komplett unabhängige Quest zufällig annahmen. Frustrierend!

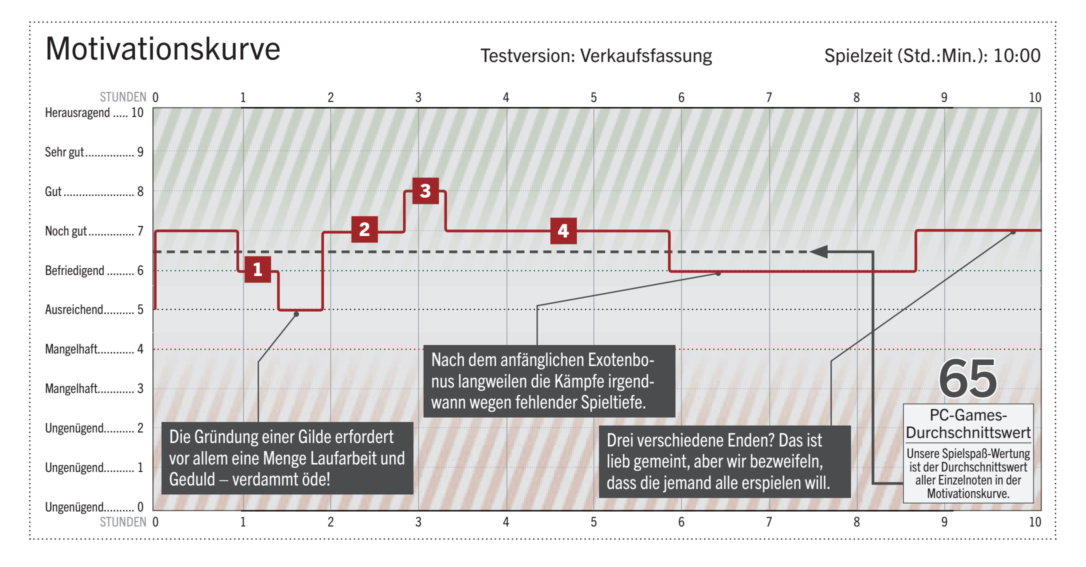
Zur Auflockerung zwischen all dem Rumgelatsche streunen Sie immer wieder durch Dungeons und bekämpfen Gegner. Die Gefechte peppten die Entwickler auf, indem Ihre Gruppenmitglieder nun eigene Talentbäume mit bis zu vier Spezialangriffen besitzen. Das erhöht den

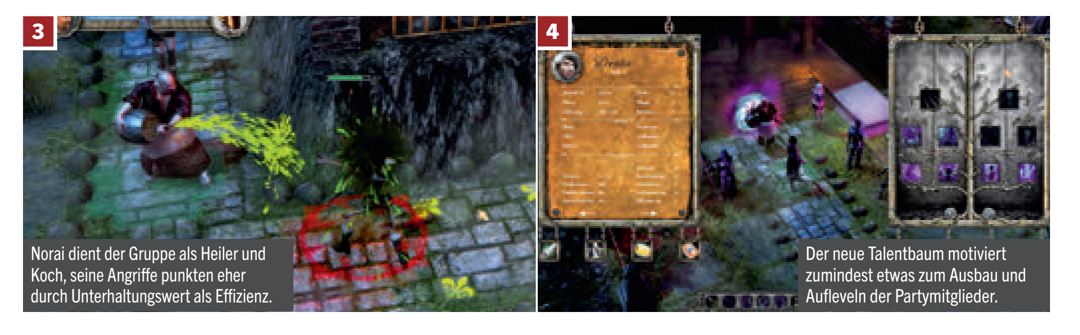


◀ Die anfängliche Begeisterung für die lockere, witzige Art von **Grotesque** trüben alsbald unkreative und öde Aufgaben.



▶ Die simplen, rundenbasierten Kämpfe kommen uns nach der Laufarbeit zur Gildengründung als Abwechslung ganz gelegen.





Norai dient der Gruppe als Heiler und Koch, seine Angriffe punkten eher durch Unterhaltungswert als Effizienz.

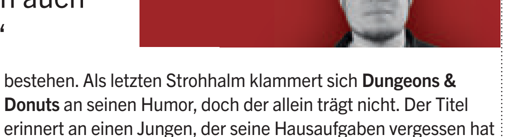
Der neue Talentbaum motiviert zumindest etwas zum Ausbau und Aufleveln der Partymitglieder.

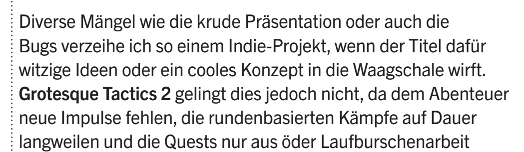
Reiz der Kämpfe zwar etwas, ist letztlich aber nur der berüchtigte Tropfen auf den heißen Stein. Die Scharmützel werden trotz allem bald langweilig, es fehlt einfach an Spieltiefe und taktischen Möglichkeiten.

Den letzten Grundpfeiler des Humors bildet die Präsentation. In dieser Disziplin fährt **Grotesque Tactics 2** zumindest eine passable Synchronisation auf. Dummerweise kostet die detailarme Darstellung der Charaktere viel Atmosphäre, hier wären gezeichnete Porträts eine hübsche Alternative zu den miesen 3D-Gesichtern gewesen. Außerdem können selbst gute Sprecher aus amateurhaften Dialogen kein Festival der guten Laune machen. Viele Witze zünden nicht oder haben bereits einen Bart, der Gandalf den Grauen vor Neid zum Weißen erblassen ließe. Wenn dann doch mal ein Lacher auftaucht, wird auf diesem so lange herumgeritten, bis er nicht mehr witzig ist. Sie sehen also: Es gibt Gründe, warum Humor in Spielen einen schweren Stand hat. Das bedeutet allerdings nicht, dass Studios sich nicht trotzdem daran versuchen sollten. Sie müssen dabei nur mit mehr Fingerspitzengefühl vorgehen – und aufpassen, dass zwischen all den Scherzen das Gameplay nicht zum Witz verkommt. ❑

MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*

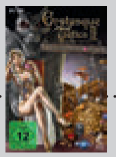
„Spielwitz besteht eben zu großen Teilen auch aus Spiel und nicht nur aus Witz."





Diverse Mängel wie die krude Präsentation oder auch die Bugs verzeihe ich so einem Indie-Projekt, wenn der Titel dafür witzige Ideen oder ein cooles Konzept in die Waagschale wirft. **Grotesque Tactics 2** gelingt dies jedoch nicht, da dem Abenteuer neue Impulse fehlen, die rundenbasierten Kämpfe auf Dauer langweilen und die Quests nur aus öder Laufburschenarbeit bestehen. Als letzten Strohhalm klammert sich **Dungeons & Donuts** an seinen Humor, doch der allein trägt nicht. Der Titel erinnert an einen Jungen, der seine Hausaufgaben vergessen hat und versucht, seine Versäumnisse mit einem flotten Spruch zu überspielen. Das klappt aber halt nur mit einer guten Antwort – und nicht mit „Mein Pokémon hat mein Heft gefressen."

GROTESQUE TACTICS 2: DUNGEONS & DONUTS



Ca. € 28,-
17. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Silent Dreams
Publisher: Headup Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Hersteller Headup verzichtet auf Nervfaktoren wie Online-Anbindung und Steam-Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nette Umgebungen, detailarme Figuren, scheußliche Charakterporträts.
Sound: Die Musik gefällt trotz teils abgehackter Übergänge zwischen den Stücken, im Gegenzug fallen die Soundeffekte eher mau aus. Dafür überraschend gut: die Vertonung.
Steuerung: Grotesque Tactics 2 lässt sich komplett per Maus oder Tastatur steuern, wir empfehlen eine Mischung aus beidem. Jedoch gerieten viele Hotspots zu klein und pfriemelig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual-Core 2,2 GHz; 2 GB RAM; Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Aufgrund der detailarmen Darstellung der Kämpfe und größtenteils fantastischen Monster als Gegner ist das Spiel für Jugendliche unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die fertige Verkaufsfassung inklusive eines ersten großen Patches, der zahlreiche Fehler behob. Was übrig blieb, hatte es dennoch in sich: Das Bug-Arsenal reichte von fehlerhaften Texten über zickige Kameramanöver und KI-Aussetzer bis hin zu (Neben-)Quests, die nicht als abgeschlossen registriert wurden. Wenigstens kam es während der Testzeit zu keinen Abstürzen.

PRO UND CONTRA

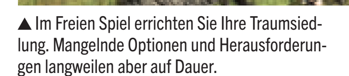
- ➕ Elemente von Satire und Parodie
- ➕ Neue Talentbäume machen Kämpfe interessanter.
- ➕ Ordentlich vertonte Dialoge
- ➕ Gegner gehen teils taktisch vor.
- ➕ Drei verschiedene Enden
- ➕ Viele verschiedene Gruppenmitglieder mit eigenen Skills
- ➖ Auf Dauer trotz Verfeinerungen öde Kämpfe
- ➖ Detailarme Optik
- ➖ Starres Design, legitime Lösungen funktionieren nicht
- ➖ Nur Laufburschen-Quests
- ➖ Teils störrische Kamera
- ➖ Viele Witze zünden nicht.
- ➖ Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **65**

Von: Peter Bathge

Nach der Patch-Offensive: Sind Burgenfans hier an der richtigen Adresse?



▲ Im Freien Spiel errichten Sie Ihre Traumsiedlung. Mangelnde Optionen und Herausforderungen langweilen aber auf Dauer.

Die strunzdummen Gegnersoldaten versuchen nicht einmal, dem brennenden Pechgraben auszuweichen.

Stronghold 3

Dieser Test sollte schon in Ausgabe 11/2011 erscheinen. Doch kurz vor Redaktionsschluss gab Publisher THQ bekannt, dass die Firma vorab keine Testmuster von **Stronghold 3** an die Presse versende. Am Tag der Veröffentlichung war klar, warum die Journalisten das Spiel möglichst spät zu sehen bekommen sollten: In seiner Ursprungsfassung entpuppte sich **Stronghold 3** als Tummelplatz für Programmierfehler; außerdem erwarteten die Käufer Steuerungsmacken, Abstürze und Verbindungsabbrüche. Wir haben uns die gepatchte Version zur Brust genommen.

Stronghold 3 versetzt Sie in die Rolle eines mittelalterlichen Festungsherren, der eine Siedlung mit Steinwällen umgibt und diese gegen neidische Nachbarn verteidigt. Dabei stehen Ihnen zwei Kampagnen zur Auswahl: Die eine führt Sie auf einen Feldzug gegen Wolf Volpe, den nach seinem vermeintlichen Tod zurückgekehrten **Stronghold**-Bösewicht. Dabei wehren Sie des Nachts Angriffe auf die Festung eines Verbündeten ab, stapfen mit einer kleinen Truppe durch einen Sumpf im Feindesland oder schleifen die imposante Burganlage eines Widersachers. In der anderen Kampagne beschäftigen Sie sich mit dem Wiederaufbau einer zerstörten Abtei. Mittels Obstgärten und Kasereien produzieren Sie Nahrung für Ihre Untertanen und fördern Rohstoffe wie Holz, Stein und Eisen. Extrarationen für Ihre Bürger, abgehaltene Gottesdienste und selbst schönes Wetter beeinflussen die Laune der Untertanen; nur bei guter Stimmung ziehen Menschen zu und besetzen freie Posten in den Betrieben und der Armee.

Beide Kampagnen haben ein uninspiriertes Missionsdesign gemeinsam, das Ihnen ein Zeitlimit setzt und Sie dann zum Sammeln einer bestimmten Warenmenge oder zur Abwehr scheinbar unaufhörlicher Gegnerangriffe verdonnert. Auch die anderen Spielmodi bieten kaum Abwechslung: Auf den zwei Aufbau- und fünf Schlachtkarten als Aggressor oder Verteidiger haben Sie fix alles gesehen – der Gefechtsmodus der Vorgänger mit mehreren Burgen fehlt. Mehrspielerpartien für vier Spieler existieren, doch die Partien gestalten sich aufgrund des langsamen Spieltempos zäh und statisch.

Firefly Studios hat die zu Beginn unpräzise Steuerung überarbeitet; beim umständlichen Bau von Verteidigungsanlagen kommt aber immer noch Frust auf. Die Truppen-KI und das absurde Balancing (Bauern mit Heugabeln zerstören Mauern, Höhenunterschiede spielen keine Rolle) sorgen für chaotische Belagerungen, die trotz fieser Fallen wie brennende Baumstämme und Pfahlgruben eher anstrengen als unterhalten. ❑

MEINE MEINUNG |

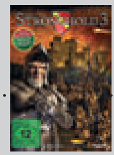
Peter Bathge



„Masochisten haben ihre Freude dran"

Im ungepatchten Zustand war **Stronghold 3** eine Zumutung für seine Käufer. Die Entwickler verdienen zwar Schelte dafür, dass sie ihr Spiel derart fehlerbehaftet in die Regale stellen, aber immerhin haben sie in der Folge auf vorbildliche Weise Updates veröffentlicht und Bugs ausgemerzt. Das verdient Respekt. Doch nach dem dritten Patch wird auch langsam klar, dass **Stronghold 3** Schwächen aufweist, die sich nicht einfach mit einer neuen Versionsnummer beheben lassen. Teil 3 ist ein abgestandener Aufguss eines zehn Jahre alten Überraschungserfolgs, der bei Missionsdesign, Balancing und Dynamik alles falsch macht. Vom mageren Umfang ganz zu schweigen.

STRONGHOLD 3



Ca. € 44,-
25. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Firefly Studios
Publisher: THQ
Sprache: Mehrsprachig, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Bei der Installation verbindet sich das Spiel automatisch mit einem Steam-Konto, was einen Weiterverkauf ausschließt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarme Figuren verhauen einander mit staksigen Animationen vor eintönigen Burgmauern.
Sound: Schöner Minnegesang und engagierte deutsche Sprecher
Steuerung: Im Vergleich zur Verkaufsfassung ist es leichter, Mausklicks präzise zu platzieren. Der Bau von Mauern und Treppen ist aber immer noch ein Krampf.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Auf vier mickrigen Karten geht es im Jeder-gegen-jeden- und Team-Deathmatch-Modus zur Sache. Mit dem Map-Editor sorgen Fans für Nachschub.
Zahl der Spieler: 2–4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

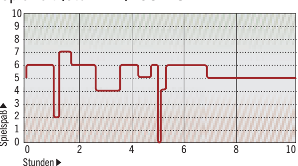
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,8 GHz/Athlon 64 3000+, DirectX-9-Grafikkarte, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Fallen spießen Soldaten auf und übergießen sie mit brennendem Pech, allerdings treten die Pixelkrieger ohne übertriebene Sterbeanimationen ab.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.3.24532
Spielzeit (Std.:Min.): 09:45



Die gröbsten Absturzursachen und Bugs der Ladenversion sind zwar bereinigt, doch es kommt immer noch zu KI-Aussetzern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Militär- und Aufbaukampagne
- ➕ Teil 1 im Lieferumfang enthalten
- ➖ Behämmerte Einheiten-KI
- ➖ Gebäudeplatzierung mit Problemen
- ➖ Ödes Missionsdesign
- ➖ Unausgegorenes Balancing
- ➖ Kriechend lahmes Spieltempo

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **56**

Von: Sascha Lohmüller

Pünktlich zum 20sten Geburtstag kehrt Segas blauer Igel in alter Stärke auf den PC zurück!



In Sky Sanctuary (bekannt aus **Sonic & Knuckles**, Sega Mega Drive) lauern zahlreiche Abgründe.

▼ Natürlich darf der klassische Sonic-Widersacher Dr. Eggman (früher Dr. Robotnik) samt seiner Roboter nicht fehlen!





Die Green Hill Zone ist der allererste Level der Sonic-Geschichte – und nun erstmals in 3D spielbar.

Sonic Generations



Anfang der 90er-Jahre gab es in der Videospiele-Welt zwei große, bedeutende Jump&Run-Serien. Auf der einen Seite stand Nintendo mit seinen Konsolen und dem italienischen Klempner Mario, auf der anderen Seite Sega, ebenfalls mit eigenen Konsolen und einem blauen Igelflitzer namens Sonic im Gepäck. Jetzt, 20 Jahre später, hat sich das Bild gewandelt. Jump & Runs sind mittlerweile eher ein Nischengenre, Sega stellt keine Konsolen mehr her und das letzte gute Sonic-Spiel auf dem PC erschien auch schon vor rund zehn Jahren.

Pünktlich zum zwanzigsten Geburtstag des blauen Igels findet Sega mit **Sonic Generations** jedoch zu alter Stärke zurück. Das gelingt durch einen eigentlich recht simplen Story-Kniff. Ein anfangs noch namenloser Bösewicht bringt nämlich das Raum-Zeit-Kontinuum durcheinander und entführt Sonics Freunde. Sonic verbündet sich kurzerhand mit seinem jüngeren Ich, um dem Ganzen Einhalt zu gebieten – so weit, so unspektakulär.

Der Einfluss der Story auf das Spielgeschehen ist dafür umso erfreulicher. Denn um die Welt zu retten, unternimmt das Sonic-Duo eine Reise durch Spielwelten aus 20 Jahren Sonic-Geschichte. Sie rasen also unter anderem durch Green Hills und Chemical Plant aus dem Ur-**Sonic** für den Sega Mega Drive. Um die jeweils nächste Stage freizuschalten, müssen Sie den aktuellen Level zudem stets sowohl in der klassischen 2D-Variante als auch in der moderneren 3D-Variante bestreiten. Gerade Letztere sorgte in der jüngeren Vergangenheit für Kritik aus den Reihen der Sonic-Fans – zu schnell das Gameplay, zu unpräzise die Steuerung. Hier können wir jedoch Entwarnung geben: Beide Levelvarianten spielen sich flüssig und präzise, von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen. Das typische Trial&Error-Prinzip der Serie ist allerdings nach wie vor auch in **Sonic Generations** mit von der Partie.

Hinzu kommen insgesamt vier Bosskämpfe, zahllose Herausforderungen, ein stereoskopischer 3D-Modus und freischaltbare Extras en masse, darunter Original-Songs und das Ur-Sonic vom Sega Mega Drive. Ein toller Fan-Service, wie wir finden – genau wie der Rest des Spiels. ❑

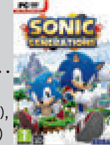
MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller

„Das beste Sonic-Spiel der letzten Jahre!"

Was habe ich Sonic damals geliebt! Auf dem Mega Drive oder dem Game Gear. Als man dann bei Sega auf den Trichter kam, auf 3D-Gameplay zu setzen, interessierte mich der blaue Igel aber immer weniger. Insofern bin ich überrascht, dass man mit **Sonic Generations** wieder die Kurve gekriegt hat. Die Steuerung ist nicht mehr so ungenau wie bei den zuletzt erschienen Teilen, die 2D-Levels machen Spaß, die 3D-Levels erstaunlicherweise auch und die vielen Extras sind ein toller Fanservice. Wer noch nie etwas mit Sonic anfangen konnte, wird hier wohl nicht bekehrt; wer den blauen Igel aber zu irgendeiner Zeit mal mochte, sollte **Generations** eine Chance geben.

SONIC GENERATIONS



Ca. € 30,-
4. November 2011 (Steam),
25. November 2011 (Box)

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Sonic Team
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sowohl für die Download- als auch für die Box-Variante ist ein Steam-Konto erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Typische Sonic-Optik mit zeitgemäßen Texturen und Animationen
Sound: Musikstücke und Soundeffekte aus 20 Jahren Sonic
Steuerung: Gamepad- oder Maus-und-Tastatur-Steuerung – beides funktioniert gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Bestenlisten und -Herausforderungen, keine „richtigen" Mehrspieler-Modi
Zahl der Spieler: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

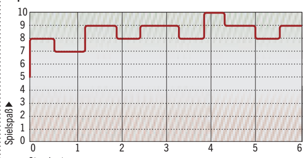
Minimum: Pentium Dual-Core T4200, 2GB RAM (XP)/3 GB RAM (7/Vista), Geforce 8800/Radeon HD 2900 (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Intel Core i5 2,66 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 3 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 5850 (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Passend zur Comic-Grafik geht es unbrutal vonstatten. Lediglich die Raum-Zeit-Kontinuum-Story könnte für Kinder etwas verwirrend sein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Download-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 5:45



Mit unserer Steam-Version traten anfangs FPS-Einbrüche auf, hauptsächlich im Level Chemical Plant. Mittlerweile sind zwei Patches erschienen, die sich dieses Problems annehmen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stages aus 20 Jahren Sonic
- ➕ Viele freischaltbare Extras wie Artworks, Musikstücke und Fähigkeiten
- ➕ Sowohl 2D- als auch 3D-Levels funktioneren hervorragend
- ➕ Hübsche Comic-Grafik, passende Sounduntermalung
- ➖ Steuerung mitunter etwas hakelig
- ➖ Belanglose Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**


CASEKING.de
präsentiert:
MIDGARD II
XIGMATEK
XIGMATEK MIDGARD II
• Slimline-Drive-Support
• USB-3.0-Anschluss (intern 20-Pin)
• HDD/SSD-Dockingstation im Deckel (SATA)
• Xigmatek-Monocool-Lüftersteuerung
• Leather Touch Oberfläche
NUR 69,90* EUR
Asgard I
Asgard II
Asgard III
WEITERE TOP-XIGMATEK-GEHÄUSE
Midgard

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!





NEUZUGANG

Battlefield 3

Der mutmaßliche Shooter des Jahres tritt in Solo- und Online-Kategorie zur Wahl in den Einkaufsführer an.

Die Pro-Argumente

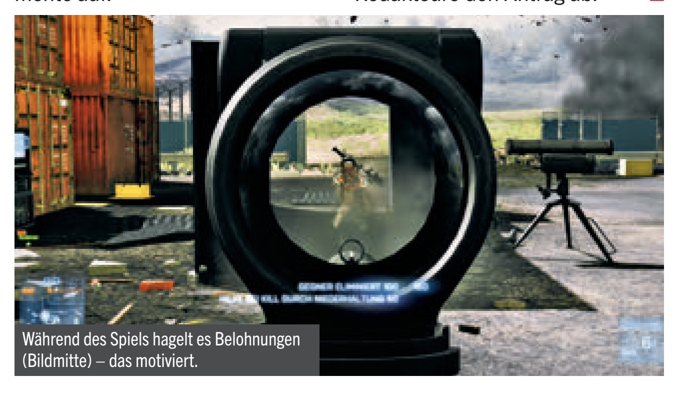
Die Grafik von **Battlefield 3** sucht ebenso wie die Sounduntermalung ihresgleichen. Im Mehrspielermodus ist zudem die Vielfalt an Karten, Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen ungeschlagen. Die Online-Gefechte machen Spaß, egal ob im Conquest- oder Rush-Modus. Die Solokampagne weist derweil einige packende Momente auf.

Die Contra-Argumente

Die Online-Belohnungen benachteiligen Anfänger im Duell mit Veteranen. Zumal es viel Übung erfordert, um auf **Battlefield 3**-Servern Erfolg zu haben; Gelegenheitsspieler sehen lange kein Land. Im Solomodus wirken KI-Gegner und Handlung unglaubwürdig.

Das Ergebnis

Das Team ist sich einig: **Battlefield 3** ist die neue Mehrspielerreferenz im Einkaufsführer. Bei der Kampagne lehnten alle sieben Redakteure den Antrag ab. ❑



Während des Spiels hagelt es Belohnungen (Bildmitte) – das motiviert.

NEUZUGANG

Call of Duty: Modern Warfare 3



Die Kampagne führt Sie rund um den Globus, unter anderem kämpfen Sie in Hamburg.

Das Action-Feuerwerk tritt gleich in zwei Kategorien gegen seine Vorgänger an: Ist uns **Modern Warfare 3** eine Kaufempfehlung wert?

Die Pro-Argumente

Im Einzelspielermodus beeindruckt die bombastische Inszenierung der abwechslungsreichen Missionen. Die Mehrspieler-Modi weisen viele neue Ideen wie die „Kill Confirmed"-Spielvariante auf und die kooperativen Spec-Ops-Aufträge halten lange bei der Stange.

Die Contra-Argumente

Spielerisch steht die Serie seit Teil 1 still; Kritikpunkte wie dämliche KI und schlauchförmige Levels lassen sich auch im neuesten Teil anbringen. Zumal die Grafik-Engine mittlerweile deutlich ihr Alter zeigt. Minus im Mehrspielermodus: Der Levelaufstieg in sogenannten „Ranked Matches" ist auf dedizierten Servern unmöglich.

Das Ergebnis

Nach langer Diskussion stimmten sechs Redakteure für eine Kaufempfehlung des Solomodus von **Modern Warfare 3** und einer dagegen. In Sachen Online-Partien waren wir uns einig: Das neue **Call of Duty** löst seinen Vorgänger in der Mehrspielerliste ab. ❑

Ego-Shooter (Mehrspieler)

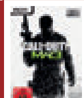
In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



NEUZUGANG

Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



NEUZUGANG

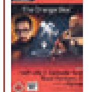
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und hervorragendem Waffengefühl ist der dritte Teil online so schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

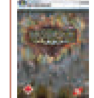


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

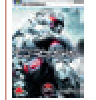
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93



NEUZUGANG

Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



NEUZUGANG

The Elder Scrolls 5: Skyrim



Der Protagonist bestückt seine Hände neuerdings voneinander unabhängig mit Waffen und Zaubern.

Nach dem Mammut-Test: Hat **Skyrim** den Platz seines Vorgängers im Einkaufsführer verdient?

Die Pro-Argumente

Neben seinem gigantischen Umfang und der grenzenlosen spielerischen Freiheit punktet **Skyrim** mit atmosphärischer Spielwelt und offener Charakterentwicklung. Die spektakulären Drachenkämpfe sorgen ebenso für Zerstreuung wie etliche gut gemachte Nebenquests und die Kämpfe fühlen sich wuchtig und intensiv an.

Die Contra-Argumente

Die Entwickler haben es verpasst, dem Spiel eine an den PC angepasste Steuerung zu spendieren. Die Geschichte, obwohl stark verbessert im Vergleich zu **Oblivion**, verläuft unpersönlich, bietet zu wenige Entscheidungsmöglichkeiten und ist dramaturgisch schwach inszeniert.

Das Ergebnis

Eine klare Angelegenheit: Alle Redakteure stimmten für eine Wachablösung von **Oblivion**. ❑

ABGELEHNT

Anno 2070



Grafisch übertrumpft der fünfte Serienteil seinen wunderschönen Vorgänger sogar noch.

Verdrängt das Zukunfts-**Anno** den Vorgänger aus dem Einkaufsführer? Wir haben darüber diskutiert!

Die Pro-Argumente

Spieltiefe, Komplexität, Langzeitmotivation – all das erreicht in **Anno 2070** neue Höhen. Dazu erwartet Sie mit der Moderne ein frisches Szenario und jede Menge Neuerungen wie die Unterwasserwelt, Forschungsoptionen sowie die spannenden neuen Siedlungsaspekte Strom und Ökobilanz. Einsteiger führt das Spiel behutsam an die komplexen Abläufe heran.

Die Contra-Argumente

Die Kampagne ist kurz und mit einer langweiligen Geschichte versehen; die Charaktere, die darin auftreten, wirken ebenso blass und trostlos wie die Grundstimmung des Spiels. Der Spieler vermisst die fröhliche Aufbau-Atmosphäre des Vorgängers.

Das Ergebnis

Vier Team-Mitglieder sprachen sich dagegen aus, **Anno 1404** in der Genreliste der Aufbauspiele zu ersetzen, drei dafür: Antrag abgelehnt! ❑

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution

Getestet in Ausgabe: 09/11

Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

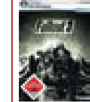


Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

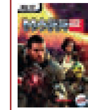


Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



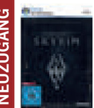
Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

NEUZUGANG

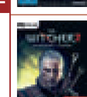


The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11

Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: Assassins of Kings

Getestet in Ausgabe: 06/11

Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2

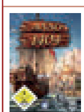
Getestet in Ausgabe: 12/10

Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

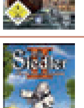


Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09

Im Nahen Osten besiedeln Sie Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und beschäftigt lange. Wer ein modernes Szenario bevorzugt, spielt den Nachfolger **Anno 2070**.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91




Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06

Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

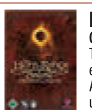
Warhammer 40K: Space Marine – Exterminatus

Relic Entertainment hat den bereits für die Verkaufsversion versprochenen kooperativen Mehrspielermodus von **Space Marine** als kostenlosen Patch veröffentlicht. Dabei handelt es sich um einen Überlebensmodus ähnlich wie in **Fear 3**: Vier Charaktere entscheiden sich für eine von drei Klassen und versuchen gemeinsam zehn aufeinanderfolgende Angriffe computergesteuerter Orks abzuwehren. Dabei gilt es, nebenbei noch Kontrollpunkte zu halten – angesichts der immer stärker werdenden Orkhorden ein kniffliges Unterfangen. Genau wie im normalen Mehrspielermodus haben Sie sich schnell an den wenigen Karten sattgesehen, für eine spaßige Runde zwischendurch eignet sich das Koop-Gemetzel aber allemal.



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



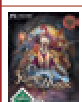
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



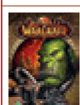
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80

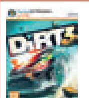


World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



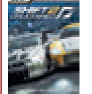
Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

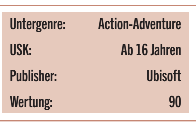
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

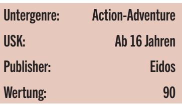


Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
Held Ezio meuchelt im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Nebenbeschäftigungen. Der Nachfolger **Revelations** führt die Geschichte zu einem befriedigenden Abschluss.



Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

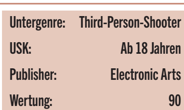
Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.



Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	90



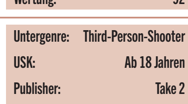
Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!



Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.



Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86



ABGELEHNT

Assassin's Creed: Revelations



In Rückblenden schlüpfen Sie in die Rolle von Altair, dem Helden des ersten Teils der Reihe.

Mit dem Abschluss der Ezio-Trilogie sorgt **Revelations** für ein schlüssiges Ende aller Handlungsstränge. Aber ist auch spielerisch genug Klasse vorhanden, um den Vorgänger **Brotherhood** aus dem Einkaufsführer zu verdrängen?

Die Pro-Argumente
Handlung und Story-Missionen des neuen Meuchelspiels sind spannend wie eh und je, Konstantinopel als Handlungsort wirkt lebendig. Die Rückblenden, in denen Sie Altair spielen, sorgen für zusätzliche Einsichten in die Geschichte, neue Spielelemente wie Bomben und Hakenklinge fügen sich gut ins Konzept ein. Zudem existieren etliche Nebenbeschäftigungen neben den Hauptaufgaben.

Die Contra-Argumente
Viele Elemente sind aus **Brotherhood** bekannt, **Revelations** wagt selten Eigenständiges. Das neue Tower-Defense-Minispiel wirkt aufgesetzt und alte Schwächen der Serie wie die schwache KI oder das nervige Schleichen machen sich deutlicher bemerkbar als zuvor.

Das Ergebnis
Das Team stimmte geschlossen dafür, **Brotherhood** den Vorzug vor dem Nachfolger zu geben. ❑

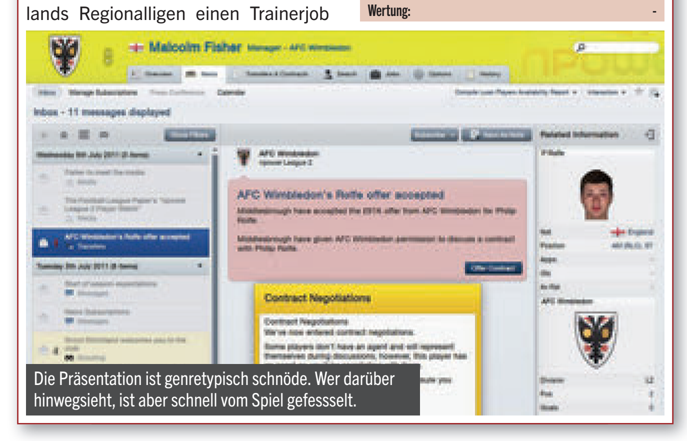
Peter empfiehlt

Football Manager 2012

Getestet in Ausgabe: -

In Deutschland beherrscht der **Fussball Manager** das Sportspiel-Genre. Doch der Rest der Welt ist fest in der Hand dieser englischen Trainersimulation. Mir persönlich sagt der reduzierte Wirtschaftsteil des **Football Managers** mehr zu als die wahnwitzige Optionsvielfalt des EA-Pendants. Zumal Segas Simulation weitaus realistischere Fußballpartien auf den Bildschirm transportiert, in denen sich taktische Anweisungen nachvollziehbar auswirken und der Spieler anhand von Statistiken echte Rückschlüsse auf die Leistung seiner Kicker zieht. Darüber hinaus ist die Anzahl an enthaltenen Ligen, Spielern, Trainern und recherchierten Attributen gewaltig. Egal ob Sie in Englands Regionalligen einen Trainerjob annehmen oder den Serienmeister Perus zu internationalem Ruhm führen: Stets sind die Ergebnisse der Partien und das Transferverhalten der KI-Vereine nachvollziehbar und realistisch. Zwei große Nachteile hat dieses Komplexitätsmonster aber dann doch: Erstens erscheint der **Football Manager** nicht in Deutschland, weder im Handel noch über Online-Portale wie Steam ist er hierzulande zu haben. An einem Import führt kein Weg vorbei. Zweitens kommt die Ursprungsversion des Spiels mit einem Minimum an Trikotgrafiken, Vereinswappen und Spielerbildern daher; manche Wettbewerbsnamen sind verfremdet. Die Fangemeinde veröffentlicht aber unaufhörlich solche und weitere Materialien. Die größte deutsche Anlaufstelle dafür ist www.meistertrainerforum.de.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Sega
Wertung:	-



Die Präsentation ist genretypisch schnöde. Wer darüber hinwegsieht, ist aber schnell vom Spiel gefessselt.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



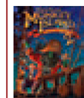
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



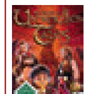
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



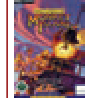
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



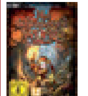
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

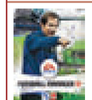
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



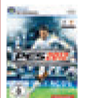
Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



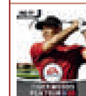
NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



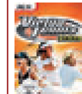
PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Edna bricht aus: Special Limited Edition

Drei Jahre ist es her, dass Ednas Reise durch ein Irrenhaus Adventure-Liebhaber verzückte. Entwickler Daedalic hat dem brillanten Knobelabenteuer nach der Fertigstellung des Nachfolgers **Harveys Neue Augen** eine Neuauflage spendiert, die es in sich hat: Für schmale 20 Euro erhalten Sie das Originalspiel in deutscher sowie englischer Sprache plus einen Haufen Extras. Unter anderem gibt Erfinder Jan Müller-Michaelis in jedem Raum auf Knopfdruck einen Entwicklerkommentar ab; für einige Areale hat er sogar mit der Gitarre neue Musikstücke eingespielt. Des Weiteren enthält die formschöne Pappverpackung eine Soundtrack-CD mit den besten Liedern aus fünf verschiedenen Daedalic-Adventures – darunter auch ein Stück aus dem **Das Schwarze Auge**-Spiel **Satinavs Ketten**, das erst im Frühjahr 2012 erscheint. Auch am Spiel selbst haben die Macher gefeilt; die Ladezeiten sind kürzer und die Performance flüssiger. Allerdings berichten einige Käufer von Problemen beim Spielstart und Programmabstürzen. Wer von solchen Bugs verschont bleibt, genießt die abgedrehte Geschichte um die an Amnesie leidende Edna und ihren sprechenden Spielzeughasen Harvey. Die beiden versuchen aus der Nervenheilanstalt zu fliehen, in der Edna aufwacht – denn die Protagonistin ist ja nicht verrückt, wie ihr Harvey immer wieder versichert. Neben den spritzigen Dialogen der schrägen Charaktere begeistern auch heute noch der unvergleichliche Grafikstil der 120 handgezeichneten Umgebungen. Zudem zollt **Edna bricht aus** den alten Adventure-Klassikern Tribut mit einem bewährten Verben-Interface und bissigen Kommentaren der Spielfigur bei falschen Lösungsansätzen des Spielers.



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



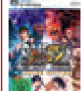
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



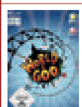
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Peter empfiehlt

Supreme Commander
Getestet in Ausgabe: 04/2007

Das Echtzeit-Strategiespiel von **Total Annihilation**-Erfinder Chris Taylor punktet auch heute noch mit einer exzellenten Spielbalance, die es für spannende Mehrspielerduelle prädestiniert. Dabei reduziert das Spiel seine eigentlich schicken Schlachten in 3D auf Wunsch zu einem wilden 2D-Gewusel von Dreiecken, Kreisen und Quadraten: Dank des mächtigen Zooms sehen Sie die Karten auf Wunsch aus einer gottgleichen Perspektive, wobei die Einheiten zu winzigen Symbolen schrumpfen. Von denen tummeln sich dann aber auch gleich mehrere hundert auf den Schlachtfeldern. Die Partien spielen sich schnell und taktisch, da Spieler, die sich in ihrer Basis eingraben, keine Chance gegen aggressive Gegner haben.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	87


Zwischen den drei Parteien kommt es zu Schlachten mit riesigen Truppenkontingenten.

Peter empfiehlt



Dungeon Defenders
Getestet in Ausgabe: -

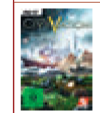
Tower Defense, das ist die Verteidigung einer Basis gegen unablässig auf den Spieler einströmende Feindmassen durch stationäre Geschütze. Spiele dieses Genres verfolgen Sie meistens aus der Vogelperspektive, doch nach **Orcs Must Die!** in der letzten Ausgabe wählt erneut ein Spiel dieses Formats die Schulterkamera. In **Dungeon Defenders** entscheiden Sie sich für einen von vier knuffigen Aushilfs-Monsterjägern und watschen auf 14 Karten dutzende Goblins, Orks und Dämonen ab. Der Clou dabei: Bis zu drei Mitspieler unterstützen uns in den chaotischen Online-Gefechten bei dieser Aufgabe; zusammen legen wir Fallen aus, errichten Abwehrtürme, intonieren Zaubersprüche und schlagen mit Nahkampfwaffen zu. Der Held steigt durch gewonnene Partien im Level auf und verbessert seine Fähigkeiten. Außerdem lassen besiegte Feinde neue Ausrüstungsgegenstände fallen. Fies: Das Spiel schmeißt allen Spielern die gleichen Items vor die Füße; wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Dadurch herrscht in Partien mit Fremden Eigensinn statt Teamwork vor. Trotzdem ist die Mehrspieler-Monsterabwehr ein großer Spaß.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Reverb Communications
Wertung:	--


Der knallbunte Grafikstil ist Geschmackssache, technisch aber einwandfrei.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



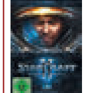
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



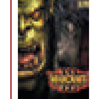
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



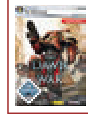
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



Report: Die Origin-Affäre

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper

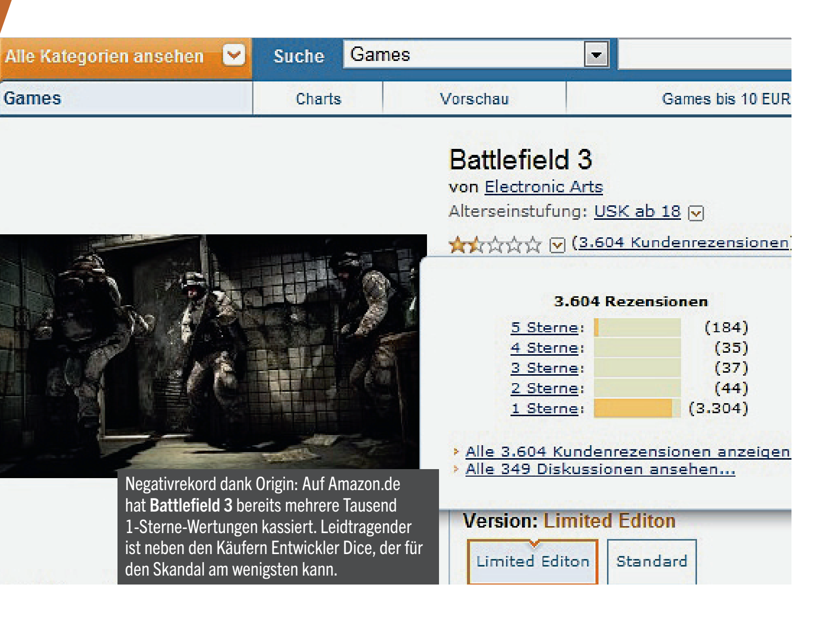
Der Online-Shop von EA: fiese Spyware? Wir forschen nach!

WAS IST ORIGIN?

Origin (engl. für „Herkunft"; ehemals EA Download Manager, kurz: EADM) ist der Name von Electronic Arts' neuem Onlineportal, das mit **FIFA 12** eingeführt wurde und in aktuellen Spielen wie **Battlefield 3** oder künftigen EA-Titeln wie **Mass Effect 3** zwingend installiert sein muss, damit man diese spielen kann. Als EAs Antwort auf Valves Steam angedacht, ist die per 50-Megabyte-Download erhältliche Freeware-Software gleichermaßen Kopierschutzsystem, Community-Tool und Online-Shop. Man könnte sie auch als eine Mischung aus Steam und „Facebook für Gamer" bezeichnen. Die Affäre um die in der Urversion rechtswidrigen AGBs und das Spyware-ähnliche Verhalten der Software haben Origin allerdings keinen guten Start beschert.

Was hatten PC-Spieler der Veröffentlichung von **Battlefield 3** entgegengefiebert: Der lang erwartete Ego-Shooter erntete in der Fachpresse Jubelarien, die Vorfreude war riesengroß. Und bekam ganz schnell einen Dämpfer verpasst, als kurz nach dem Release des Spiels bekannt wurde, dass die EULA (Endbenutzer-Lizenzvertrag; von engl. „End User License Agreement") des zum Spielen zwingend notwendigen Origin-Clients offenbar alles andere als gesetzeskonform ist. Rechtsanwälte wie der Berliner Datenschutzexperte Thomas Schwenke hatten die Origin-AGBs genau unter die Lupe genommen und kamen zu dem Schluss, dass hier klare Verstöße gegen geltendes deutsches Recht vorliegen. Doch nicht genug: Kaum waren die **Battlefield 3**-Server online gegangen, kursierten im Internet YouTube-Videos und Userberichte, in denen Origin ein Spyware-ähnliches Verhalten vorgeworfen wird, da das Programm persönliche Daten der Nutzer erfasst. Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer und zog ein gigantisches Medieninteresse auf sich. Ob im Web bei Nachrichtenmagazinen wie Spiegel Online, auf so ziemlich jeder Spielewebseite, auf Facebook, in Tageszeitungen wie dem Handelsblatt, im Fernsehen bei n-tv oder ZDF – der Origin-Skandal war in aller Munde und hinterließ bei vielen **Battlefield**-Fans einen bitteren Nachgeschmack. Und die formierten sich flugs im Netz, um sich auf Protest-Seiten wie theorigin.de und openpetition.de zu solidarisieren, in Foren ihren Unmut über EA und Origin zum Ausdruck zu bringen oder **Battlefield 3** auf Amazon tausendfach mit 1-Stern-Wertungen abzuwatschen. Amazon sowie viele Media-Markt- und Saturn-Filialen erklärten sich schnell bereit, verärgerten **Battlefield 3**-Käufern ihr Geld zurückzuerstatten. Die Origin-Debatte rief auch Datenschützer auf den Plan – allen voran Ulrich Lepper, Datenschutzbeauftragter von Nordrhein-Westfalen, der EA bereits einen kritischen Fragekatalog überreicht hat und sich des datenrechtlichen Aspekts von Origin annimmt (siehe Interview).

Doch was machte die Ur-Origin-EULA überhaupt so prekär? Um dies zu erläutern, schauen wir uns den Lizenzvertrag an, der in der ersten Fassung folgende wesentliche Punkte beinhaltete: Mit der Installation der Origin-Software stimmt der Nutzer zu, dass die Anwendung „automatisch Lizenzrechte für einige oder alle EA-Produkte prüfen kann, ohne separat darüber zu benachrichtigen." Des Weiteren wird darin festgelegt, dass EA per Software Informationen über „Computer, Hardware, Medien, Software" die „Nutzung der Anwendung" verwenden kann, um „Lizenzrechte zu prüfen und die Anwendung zu aktualisieren." Besonders schwammig formuliert war dieser Punkt: EA erlaubt sich und „seinen Partnern das Sammeln, Nutzen, Speichern und Übertragen von technischen und verwandten Informationen" von den überwachten Computern. Das können unter anderem IP-Adressen, Nutzungsdaten, Software-Ausstattung, Software-Nutzung und vorhandene Hardware-Peripherie sein. Die Informationen darf EA laut Nutzungsbedingungen auch zu „Marketingzwecken" nutzen. Übersetzen wir das mal: Wollen Sie **Battlefield 3** spielen, müssen Sie zwangsläufig damit einverstanden sein, dass Sie Origin installieren und Ihren Rechner von EA überwachen lassen, dass EA und nicht näher genannte Partner Informatio-



Negativrekord dank Origin: Auf Amazon.de hat **Battlefield 3** bereits mehrere Tausend 1-Sterne-Wertungen kassiert. Leidtragender ist neben den Käufern Entwickler Dice, der für den Skandal am wenigsten kann.

WARNUNG: BATTLEFIELD-3-NO-ORIGIN-CRACK

Im Internet kursiert ein von der Cracker-Gruppe „Razor1911“ programmierter Patch in Form einer modifizierten „bf3.exe“, der es ermöglicht, **Battlefield 3** ohne Origin zu starten und trotzdem online zu nutzen. Wirft man einen Blick in die Release Notes der Datei, erfährt man, dass der Patch denjenigen gewidmet ist, die das Spiel auf legalem Weg erworben haben, aber „den Trojaner von Electronic Arts“ nicht installieren möchten. Wir raten von der Installation des „No-Origin-Crack“ jedoch dringend ab, da das Modifizieren der Spieldateien gegen die Lizenzvereinbarungen von **Battlefield 3** verstößt und die mögliche Sperrung des mit dem Spiel verknüpften EA-Kontos zur Folge haben kann.



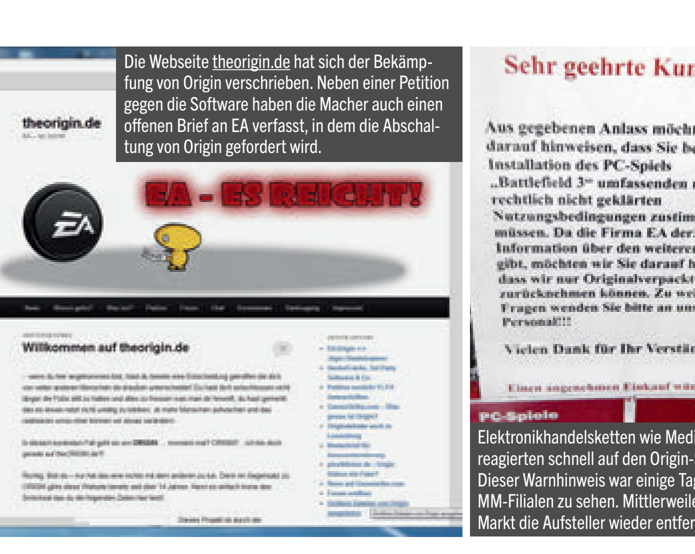
Schon kurz nach der Veröffentlichung von **Battlefield 3** war im Netz ein Patch erhältlich, der EAs Onlineportal aushebelt. Selbst seriöse Seiten wie chip.de boten die Datei zum Download an. Mittlerweile hat Chip Online das Download-Angebot allerdings wieder entfernt.

nen über Nutzung und Ausstattung Ihres PCs sammeln dürfen und dass EA diese Daten – einschließlich „personenbezogener“ Daten – für Marketing-Aktionen verwenden kann. Juristische Analysen der originalen Origin-AGBs ergaben, dass in diesen Bestimmungen Verstöße gegen deutsches Recht vorliegen. Rechtsanwalt Thomas Schwenker kam nach gründlicher Analyse der Origin-EULA zu dem Schluss, dass die Nutzungsbedingungen und der Endbenutzer-Lizenzvertrag von Origin sowie die Datenschutz-Richtlinien von Electronic Arts „umfangreiche Verstöße gegen Verbraucher- und Datenschutzrechte“ enthielten. Zudem nehme sich EA über die Nutzungsbedingungen „das Recht heraus, einen umfangreichen Kopierschutz einzuführen, der in seiner Wirkung einer Spyware gleichkommt.“ Thomas Hoeren, Professor für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht an der Universität Münster, äußerte gegenüber dem ZDF Morgenmagazin eine klare Meinung zu EAs Politik. „Die gehen davon aus, dass 99,9 Prozent der Nutzer das gar nicht merken, und die wenigen, die sich beschweren, wurden ja früher abgespeist, dann brauchst du die Software ja nicht mehr einsetzen (…). Was sie verkannt haben, ist, dass jetzt eine Datenschutzaufsicht da ist, die Bußgelder verhängen kann und dass man sich kräftigst bei verschiedenen Stellen darüber beschweren kann.“

> „EA muss das Verhalten der Software ändern – sonst bleibt der Spionage-Verdacht bestehen.“
> „FranzMeier“, Forumsuser auf pcgames.de

Wie reagierte EA auf die Vorwürfe? Ziemlich prompt: Am 31. Oktober veröffentlichte das Unternehmen eine überarbeitete EULA. In dieser wurden einige umstrittene Passagen der Lizenzvereinbarung komplett gestrichen, andere Stellen überarbeitet und einige auch präzisiert. Die Klausel, die EA die Nutzung von „technischen und verwandten Informationen“ von Kundencomputern zu Marketingzwecken erlaubte, wurde komplett entfernt. Genauso wie der fragwürdige Passus: „EA behält sich das Recht vor, die über die Anwendung stattfindende Kommunikation zu überwachen und jegliche Informationen zu veröffentlichen, die EA für nötig hält, um deine Einhaltung dieser Lizenz sicherzustellen (…). EA behält sich auch das Recht vor, nach eigenem Ermessen Informationen, Material oder Teile davon zu bearbeiten und / oder zu entfernen und einen Transfer abzulehnen.“ Interessantes Detail: Die Nutzer wurden in der modifizierten EULA plötzlich nicht mehr mit „du“, sondern mit „Sie“ angesprochen – offensichtlich ein Versuch seitens EA, der verärgerten Klientel mehr Respekt zukommen zu lassen.

Mit dem Origin-Update vom 10. November 2011 erschien schließlich die dritte und derzeit aktuelle Version der EULA. Diese wurde erneut überarbeitet und kann laut Thomas Schwenker „abgesehen von kleinen Beanstandungen als branchenüblich und annehmbar bezeichnet werden.“ Weiterhin sagt Schwenker, dass diese Version der EULA, wäre sie denn von Anfang so gestaltet gewesen, nicht die Nutzerproteste hervorgerufen hätte, wie es die Urfassung getan hat. Schwenker räumt allerdings auch ein: „Nachdem EA nun auch mehr-



Die Webseite theorigin.de hat sich der Bekämpfung von Origin verschrieben. Neben einer Petition gegen die Software haben die Macher auch einen offenen Brief an EA verfasst, in dem die Abschaltung von Origin gefordert wird.


Sehr geehrte Kunden!!!

Aus gegebenen Anlass möchten wir Sie darauf hinweisen, dass Sie bei der Installation des PC-Spiels „Battlefield 3“ umfassenden und rechtlich nicht geklärten Nutzungsbedingungen zustimmen müssen. Da die Firma EA derzeit keine Information über den weiteren Ablauf gibt, möchten wir Sie darauf hinweisen, dass wir nur Originalverpackte Ware zurücknehmen können. Zu weiteren Fragen wenden Sie bitte an unser Personal!!!

Vielen Dank für Ihr Verständnis...

Einen angenehmen Einkauf wünscht

Elektronikhandelsketten wie Media Markt reagierten schnell auf den Origin-Skandal. Dieser Warnhinweis war einige Tage in vielen MM-Filialen zu sehen. Mittlerweile hat Media Markt die Aufsteller wieder entfernt.

Auch auf openpetition.de läuft eine Petition gegen Origin. Die User-Resonanz hält sich allerdings in Grenzen.

WEB-TIPP

Wenn Sie sich mehr über das Thema Datenschutz informieren möchten, dann legen wir Ihnen die Webseite www.onlinespiel-recht.de des Kieler Rechtsanwalts Henry Krasemann ans Herz. Der Jurist arbeitet beim Unabhängigen Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein und betreut dort unter anderem das Projekt „Datenschutz in Online-Spielen“ (www.datenschutz-zentrum.de/dos).

SO UMGEHEN SIE DIE ORIGIN-SPIONAGE

Battlefield-3-Multiplayer-Modus mit Origin im Offline-Modus spielen (Beispiel anhand von Windows 7):

1 Gehen Sie auf „Start", tippen Sie „Firewall" ein, klicken Sie in der linken Spalte auf „Ausgehende Regeln".

2 Dann in der rechten Spalte „Neue Regel" wählen und ganz unten auf „Weiter" klicken.

3 Per Durchsuchen wählen Sie die Datei „Origin.exe" aus. Diese finden Sie normalerweise im Origin-Verzeichnis unter „Programme" . Klicken Sie anschließend auf „Weiter".

4 Belassen Sie die Markierung bei „Blockieren" und wählen Sie erneut „Weiter" aus.

5 Lassen Sie im nächsten Bildschirm alle Häkchen so, wie sie sind, und bestätigen Sie mit „Weiter".

6 Geben Sie nun einen Namen für die Regel ein. Mit „Fertig stellen" haben Sie Origin ausgehebelt. Wollen Sie sichergehen, dann wiederholen Sie die Schritte auch für die Datei „OriginClientService.exe".

7 Nun schalten Sie in den Origin-Einstellungen die Option „Origin im Spiel aktivieren" aus. „Cloud-Speicherung bei allen Spielen aktivieren" wird ebenfalls deaktiviert.

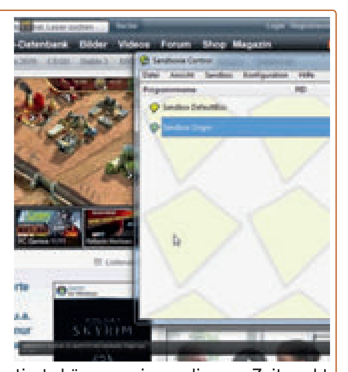
8 Starten Sie **Battlefield 3** direkt im Webbrowser über den Battlelog-Zugang auf http://battlelog.battlefield.com/bf3/gate/ und geben Sie hier Ihre Zugangsdaten ein.

9 Geschafft! Origin läuft jetzt im Offline-Modus und kann Sie während der Multiplayer-Matches nicht mehr ausspionieren.

fach beteuert hat, dass die Datenerhebung laut EULA weiter reichte als die tatsächlichen Möglichkeiten von Origin, ist nun abzuwarten, ob die Untersuchung der NRW-Datenschutzbeauftragten dies bestätigt. Was bleibt, ist ein erheblicher Vertrauensbruch und die Frage, ob EA tatsächlich versuchte, die Nutzer auszuspähen oder schlichtweg nicht an die deutschen und europäischen Rechtsstandards gedacht hat. Doch selbst die nun anscheinend wasserdichte Origin-EULA kann die entrüsteten Spieler nicht besänftigen und den Medienrummel nicht mehr aufhalten, zumal EA an Origin selbst nichts geändert hat – und die Spyware-Vorwürfe somit bleiben. Zwar bekräftigte Olaf Coenen, Geschäftsführer von EA Deutschland, in einer Mitteilung vom 1. November 2011: „ Natürlich ist Origin keine Spyware und installiert auch keinerlei Spyware auf den PCs der Nutzer." Doch das sehen viele Spieler und Datenrechtler anders. Denn das Programmverhalten von Origin ähnelt dem von gängigen Spionageprogrammen: Wie wir anhand von Tests mit dem Tool Process Monitor unter Windows 7 feststellen konnten, scannt die Datei „Origin.exe" Ihren Rechner nahezu komplett durch. Dies betrifft alle wichtigen Dateiordner wie Windows-Verzeichnisse, persönliche Ordner oder Desktop-Dateien. In unserem Testlauf wurden private Fotos ebenso durchsucht wie redaktionelle Archive. Laut Greg Schaefer, Technik-Chef für Online-Dienste von EA, würde die Origin-Software beim Start nicht „selbst die Festplatte" scannen, wie er gegenüber Spiegel Online angab. Dieser Eindruck würde entstehen, weil Analyse-Tools wie das von uns verwendete Process Monitor eine Anfrage von Origin an das Windows-Betriebssystem als Aktivität des EA-Programms darstellen. Schaefer erklärt das Vorgehen von Origin wie folgt: „Die Software bittet Windows, ihr bestimmte Zugriffsrechte auf Verzeichnisse im Ordner C:\Program Data zu geben." Und zwar damit Origin neue Spiele und Updates in Unterverzeichnissen im „Program Data"-Ordner installie-

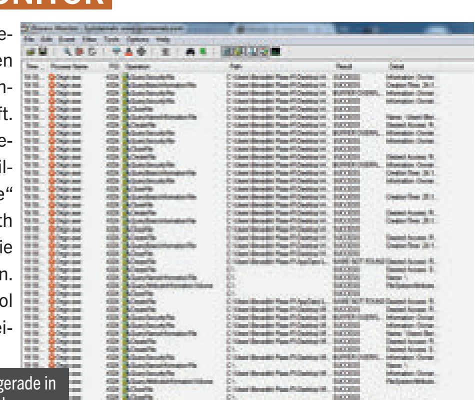
SANDBOXIE

Mit der Freeware Sandboxie (www.sandboxie.com) packen Sie Origin in eine virtuelle Festplatten-Partition, wo sich das EA-Programm selbst ausspioniert. Keine Sorge, die Nutzung des Programms ist vollkommen legal, allerdings auch recht kompliziert. Deswegen finden Sie auf unserer Webseite www.pcgames.de ein ausführliches Tutorial-Video, das Ihnen genau erklärt, wie sich Origin mit einigen Mausklicks bändigen lässt. Ob diese Methode nach einem möglichen Origin-Update immer noch funktioniert und obendrein den kompletten Spionage-Schutz garantiert, können wir zu diesem Zeitpunkt nicht sagen. Zudem übernehmen wir keine Haftung für eventuelle Schäden an Ihrem System.



PROCESS MONITOR

Mit diesem Freeware-Programm überwachen Sie, auf welche Verzeichnisse Origin zugreift. Nach der Installation legen Sie einen neuen Filter an: „Process Name" ist „Origin.exe". Bei „Path begins with" geben Sie Ihre Systempartition ein. Nun listet Ihnen das Tool exakt auf, welche Dateien Origin scannt.



Erwischt: Origin schnüffelt gerade in unserem Textarchiv-Ordner herum.

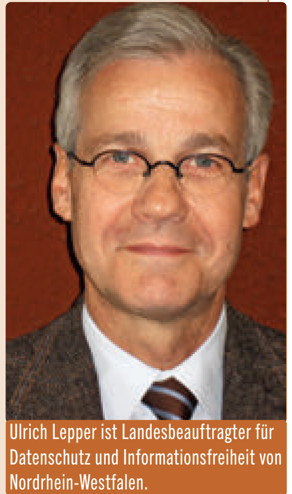
„Ob es rechtliche Folgen für EA geben wird, ist nicht abschätzbar."

PC Games: Welche konkreten Schritte haben Sie im Fall **Battlefield 3**, Origin und Electronic Arts unternommen?
Ulrich Lepper: Wir haben im ersten Schritt in dieser Woche das Unternehmen angeschrieben und zahlreiche Fragen gestellt. Durch die Antworten wollen wir die zur Beurteilung des Sachverhalts notwendigen Informationen erhalten. Das Schreiben an EA hat gestern unser Haus verlassen (Anm. d. Redaktion: 3. November 2011).

PC Games: Können Sie uns sagen, was in dem Fragenkatalog, den Sie EA übergeben haben, steht?
Ulrich Lepper: Wir erfragen Informationen zu den genauen Datenkategorien, die verarbeitet werden, zu den Verarbeitungszwecken und zu den Orten der Verarbeitung sowie zur Funktionsweise des Programms Origin. Außerdem möchten wir eine Stellungnahme des Unternehmens zur Rechtsgrundlage für die Datenerhebung.

PC Games: Bis wann kann mit ersten Ergebnissen gerechnet werden? Welche Frist muss EA zur Beantwortung des Fragenkatalogs einhalten?
Ulrich Lepper: Wir haben Electronic Arts um eine möglichst kurzfristige Beantwortung innerhalb von zwei Wochen gebeten.

PC Games: Glauben Sie nach erster Einschätzung, dass EA mit seiner Origin-EULA gegen Datenschutzgesetze verstößt? Und welche rechtlichen Folgen könnte das Ganze für EA haben?
Ulrich Lepper: Eine rechtliche Einschätzung der Datenverarbeitung möchten wir erst abgeben, wenn der Sachverhalt geklärt ist. Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir das Unternehmen darauf hingewiesen, dass die Anforderungen, die an eine die Datenverarbeitung legitimierende Einwilligung gestellt werden müssen, nicht erfüllt sein dürften. Eine Einwilligung muss informiert, freiwillig und durch eindeutige Willensbekundung abgegeben werden. Uns erscheinen die Informationen, die die Spielerinnen und Spieler erhalten, nicht ausreichend, um den Umfang der Datenverarbeitung einzuschätzen.
Die Einwilligung innerhalb von Allgemeinen Geschäfts- oder Nutzungsbedingungen erfüllt die Anforderungen ebenfalls nicht, da nicht sichergestellt ist, dass Betroffene diese Passage überhaupt zur Kenntnis genommen und ihren Willen bekundet haben. Schließlich ist es kritisch, dass Spielerinnen und Spieler vielfach erst nach dem Kauf des Spiels mit den Nutzungsbedingungen konfrontiert werden. Wer das erworbene Spiel verwenden will, muss dann wohl oder übel einwilligen und wird in dieser Entscheidung kaum noch frei sein.


Ulrich Lepper ist Landesbeauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit von Nordrhein-Westfalen.

Wir werden jetzt erst einmal abwarten, welche Antworten wir von EA erhalten. In erster Linie wollen wir auf eine datenschutzkonforme Lösung hinarbeiten. Ob es darüber hinaus rechtliche Folgen für EA geben wird, ist jetzt noch nicht abschätzbar.

ren kann. Weiterhin streitet Schaefer ab, dass Origin gezielt nach möglichen Raubkopien von EA-Titeln auf den Rechnern der User suchen würde. Dies ist durch den Punkt „automatische Prüfung auf Lizenzrechte" – natürlich ohne den Nutzer zu benachrichtigen – in der Origin-EULA theoretisch nämlich jederzeit möglich. Laut Schaefer scanne Origin jedoch nicht einfach so nach generell vorhandenen Lizenzen, sondern nur konkret beim Start eines bestimmten Spiels.

Wir haben über Schaefers Aussagen mit mehreren Programmierern gesprochen und deren Meinungen eingeholt. Der allgemeine Tenor: Generell kann man Schaefers Erklärungen zwar nicht als falsch bezeichnen, dennoch bleiben einige Punkte strittig. Denn was Schaefer als „Bitte" ans Betriebssystem bezeichnet, wird unter Programmierern eher als „Anweisung" verstanden. Und die kommt eben direkt von Origin. Zudem sei die EA-Stellungnahme „Vernebelungstaktik" und „technisch fragwürdig", wie der Spiegel-Online-User „karx11erx" erklärt, der im echten Leben Dietfrid Mali heißt, 49 Jahre alt ist und selbst seit 30 Jahren als Softwareentwickler arbeitet. „Um eine Datei in einem Verzeichnisbaum zu finden, muss zunächst entweder das Wurzelverzeichnis (oberste Ebene) eines Laufwerks oder einer Partition gelesen oder an einer bekannten Stelle (zum Beispiel ‚C:\Programme') in den Baum eingestiegen werden. Dann müssen alle Einträge in diesem Verzeichnis mit dem gesuchten Dateinamen abgeglichen werden. Bezeichnet ein Eintrag ein Unterverzeichnis, wird mit diesem ebenso verfahren. Dabei ist ein Zugriff auf ein Verzeichnis etwas anderes als auf eine dort verzeichnete Datei, und das kann man unterscheiden.

> „Natürlich ist Origin keine Spyware und installiert auch keinerlei Spyware auf den PCs der Nutzer."
> Olaf Coenen, Geschäftsführer von EA Deutschland

Sobald EA also Dateien anfasst, die erkennbar nicht zu einem EA-Produkt gehören, ist die Darstellung von EA widerlegt. (…) Den konkreten (länderspezifischen) Namen des/der Programmverzeichnisse kann man explizit abfragen. Außerdem sollte EA bekannt sein, in welchen anderen Verzeichnissen ältere EA-Produkte überhaupt nur liegen können. EA hätte also die Suchzugriffe gezielt nur auf diese Verzeichnisse beschränken können. Die Antwort von EA klingt, als ob jemand, der die technischen Hintergründe versteht, diese so verpackt hat, dass die Auskunft nicht falsch ist, aber suggestiv wirkt und leicht im Sinne von EA interpretiert werden kann." Was Origin denn nun wirklich genau anstellt, welche der gescannten Informationen an EA überhaupt gesendet werden, wo diese gespeichert werden und was das Unternehmen damit macht, ist derzeit alles andere als klar. Erst wenn EA den Origin-Quellcode offenlegt oder zumindest von einer vertrauenswürdigen Instanz überprüfen lässt, dürften die technischen Aspekte aufgeklärt werden. Doch davon abgesehen ist der Knackpunkt der Debatte nicht nur das potenzielle Spionage-Verhalten von Origin, sondern dessen EULA. Die wurde zwar nun in wesentlichen Punkten entschärft, das Misstrauen bei den Kunden bleibt aber dennoch. Denn wenn EA nie vorgehabt hat, seine User auszuspähen, warum enthielt dann die ursprüngliche EULA Punkte, in denen man seine Rechte abtreten musste, EA erlaubte, sämtliche Kommunikation abzuhören und zu analysieren, die Daten der Spieler zu sammeln und an Dritte weiterzugeben, ohne Recht auf Widerruf und Löschung? Auf die Nachfrage, ob EA Origin ändern wird, äußerte sich das Unternehmen wie folgt: „Die Lizenzvereinbarungen von Origin entsprechen branchenüblichen Datenschutzerklärungen, wie sie von vielen anderen populären Web-Services verwendet werden." Deswegen würde man die Software, die bei künftigen EA-Spielen wie **Mass Effect 3** zum Spielen nötig ist, nicht anpassen. Man würde aber in Zukunft, soweit es erforderlich ist, mit den zuständigen staatlichen Stellen zusammenarbeiten, um zu garantieren, dass die Richtlinien „gesetzeskonform sind".

Was unterscheidet Origin von vergleichbaren Onlineportalen wie Steam und Games for Windows Live? Abgesehen von den programmspezifischen Eigenschaften, Optionen und Designs – auf den ersten Blick nicht viel. Alle drei Dienste müssen separat heruntergeladen und installiert werden, fungieren als Kopierschutz, bieten ähnliche Funktionen wie Online-Shop und Community-Tools und laufen beim Spielen im Hintergrund. Und sie alle sammeln Nutzerdaten wie gültige Spielelizenzen, Hardware-Informationen oder IP-Adressen,

wobei unsere bereits angesprochenen Tests mit Process Monitor ergaben, dass hier Origin ganz klar vorne liegt. Steam bleibt brav im eigenen Steam-Ordner und überwacht nur die Datei „steam.exe“; Games for Windows Live wühlt sich immerhin munter durch diverse Windows-Unterverzeichnisse und „Users/App Data“-Ordner. Allerdings nehmen sich weder Steam noch Games for Windows Live in ihren AGBs so weitreichende Rechte heraus, ihren Usern Informationen zu entlocken und diese weiterzuverarbeiten. So schreibt Valve in der Steam-Datenschutzerklärung etwa, dass ausschließlich im Falle von technischen Problemen oder Abstürzen der Steam-Clientsoftware automatisch Bugreports erstellt werden können, die dann auch Informationen über die Hardware und Software enthalten. Diese Daten können dann gegebenenfalls auch an Valve übermittelt werden – allerdings werden derartig automatisch generierte Berichte nach Unternehmensangaben ohne den Namen des Spielers gespeichert. Die Lizenzbestimmungen für Games for Windows Live sind ebenfalls harmlos, unter „Datenschutz“ findet sich aber auch eine Passage, die man nicht toll finden kann: „Wir erfassen bestimmte Informationen über Sie, um den Dienst bereitstellen zu können. Wir sind außerdem berechtigt, Informationen über Ihren Computer, Ihre Nutzung des Dienstes und die Leistung des Dienstes als Teil des Dienstes automatisch hochzuladen (…). Wir können auf Informationen zu Ihrer Person zugreifen und diese weitergeben, soweit dies nach geltendem Recht vorgesehen ist oder um einer Aufforderung in einem rechtlichen Verfahren nachzukommen.“ Fakt ist: Es ist längst Normalität geworden, dass PC- und Konsolenspieler, die online spielen, ihre Daten preisgeben müssen. Das ist nicht erst seit dem Origin-Skandal der Fall – doch dieser hat das Thema aufs Neue angeheizt. Hätte EA seine EULA auf Anhieb so formuliert, wie sie sich jetzt präsentiert, dann wäre der Aufschrei ausgeblieben. Was können Sie tun, um sich gegen Origin zu wappnen? Neben dem Einsatz spezieller Tools und Kniffe stehen Ihnen als Kunde weitere Möglichkeiten offen, sich gegen die Methoden von Origin zu wehren. Von juristischer Seite aus besteht die Option, sich an die Verbraucherschutzzentralen zu wenden und auf die widrigen Origin-Nutzungsbedingungen hinzuweisen. Haben Sie **Battlefield 3** bereits gekauft und wollen den Shooter zurückgeben, dann prüfen Sie, ob Ihr Händler auf das Spiel ein Rückgaberecht gewährt hat. Bei Media Markt, Saturn und Amazon haben Sie generell Rückgaberechte, sofern Sie die Schutzfolie noch nicht entfernt haben. Ist Letzteres jedoch der Fall, dürfen Sie hier auch auf Kulanz hoffen – dies gilt es im Einzelfall abzuklären. Und natürlich können Sie auch darauf verzichten, **Battlefield 3** überhaupt zu spielen. Dann entgeht Ihnen allerdings ein fantastisches Spiel, in dem Entwickler Dice alle Register seines Könnens gezogen hat. Überhaupt: Dice ist der in der ganzen Diskussion der Leidtragende und kann am allerwenigsten für EAs Origin-Desaster, aus dem der Großkonzern schleunigst lernen sollte.

> „Eine Spyware würde ich definieren als ein Programm, das den gesamten Computer durchscannt und die Daten nach Hause sendet. Und das ist das, was Origin auch macht.“
> Thomas Schwenke, Rechtsanwalt und Spezialist für Medien- und Onlinerecht.

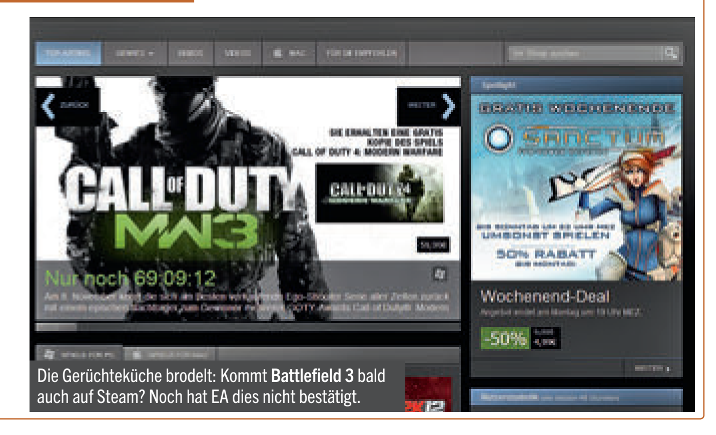
Zwar ist in Zeiten von Facebook & Co. der Schutz persönlicher Daten schon lange passé, doch so einfach darf es sich ein Computerspielehersteller dann doch nicht machen. Denn wo man sich bei Facebook immerhin noch freiwillig anmeldet und so selbst entscheidet, ob man dem Social-Network-Betreiber seine Daten inklusive persönlicher Fotos und sonstiger Privatinformationen zur Verfügung stellt, geschieht dies via Origin durch einen Vertrauensbruch. EA hat darauf spekuliert, dass die meisten Spieler – durch Anklicken unzähliger AGBs bei iTunes-Updates & Co. längst abgestumpft – gar nicht mitbekommen, was sie dem Publisher da durch Bestätigen der EULA an Rechten abtreten. Und so hat sich EA auch gar keine Mühe gegeben, wichtige Punkte, die den persönlichen Datenschutz betreffen, transparent offenzulegen. Deswegen verurteilen wir als Fachzeitschrift und Sprachrohr der Spieler EAs Vorgehen aufs Allerschärfste. EAs Versuch, mit den modifizierten EULAs verlorenes Kundenvertrauen zurückzugewinnen, wirkt da auch wenig glaubwürdig. Denn solange der Origin-Client an sich nicht überarbeitet wird und EA keine transparente Informationspolitik vorlegt, wird bei den Spielern immer Misstrauen herrschen, wenn sie sich das nächste Mal bei **Battlefield 3** einloggen. Schlimmer noch: Es wird bei ihnen stets ein Gefühl der Angst mitschwingen – wer weiß schon, was EA da gerade auf ihren Rechnern treibt? Doch genau das ist das Schlimmste, was den Spielern passieren kann: nicht mehr unbeschwert und voller Freude ihr Hobby auszuüben. Uns ist klar, dass die guten, alten Zeiten, in denen man einfach in den Laden seiner Wahl ging, sich sein favorisiertes Spiel kaufte, es daheim installierte und draufloszockte, vorbei sind. Das heißt aber nicht, dass die Publisher die digitale Gesellschaft manipulieren und ausspionieren dürfen, wie es ihnen gerade in ihr Konzept passt. Was EA angerichtet hat, wird sich in Zukunft vor allem in noch größerem Argwohn der Kunden gegenüber Großkonzernen äußern. Das hat für Sie immerhin den Vorteil, dass sich die Hersteller bei kommenden Krachern wie Blizzards **Diablo 3** bereits im Vorfeld mit dem Thema Datenschutz auseinandersetzen müssen, sich ganz genau überlegen werden, welche Daten sie zwingend erfassen, speichern und auswerten wollen. Sowohl Sie, die Spieler, als auch wir, die Presse, werden ab sofort viel genauer hinsehen, wenn ein PC-Spiel einen Online-Client voraussetzt, und davon womöglich sogar Kaufentscheidungen und -empfehlungen abhängig machen. ❑

GERÜCHTEKÜCHE: BATTLEFIELD 3 IN KÜRZE AUF STEAM?

Nur wenige Tage nach der Veröffentlichung von **Battlefield 3** tauchten im Internet neue Gerüchte auf, dass der Ego-Shooter bald auch über Valves Online-Vertriebsplattform Steam erhältlich sein würde. Grundlage der Spekulationen waren zwei konkrete Ereignisse: So gibt es in einem aktuellen Gewinnspiel des Grafikkartenherstellers Sapphire einen Code zu gewinnen, mit dem man eine Kopie von **Battlefield 3** aktivieren kann – und zwar via Steam. Des Weiteren wurde die Datei „setup.exe“ des Anticheater-Tools Punkbuster für **Battlefield 3** aktualisiert, sodass sie nun die folgenden Standardverzeichnisse von Steam enthält:

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\battlefield 3\
C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\battlefield 3\

Ob sich diese Gerüchte als heiße Luft erweisen oder schlussendlich bewahrheiten, bleibt abzuwarten. Fakt ist: Mit Steam würde EA ein riesiges Publikum erreichen, was den Verkaufszahlen von **Battlefield 3** sicherlich nochmals einen großen Schub verpassen würde.



Die Gerüchteküche brodelt: Kommt **Battlefield 3** bald auch auf Steam? Noch hat EA dies nicht bestätigt.

STOP FUCKING ME MOM!

auch wir sind fans.©

SOUTH PARK 15

SONNTAG 11.12.2011

NEUE FOLGEN





Vor 10 Jahren

Januar 2002

Von: Micha Kohl

Wir zeigen, was die Spielerschaft vor zehn Jahren bewegte.

AKTUELLES

Xbox-Verkaufsstart

Bereits seit dem 15. November 2001 war Microsofts erste Spielkonsole in den USA erhältlich. In Europa mussten sich die Fans noch bis März 2002 gedulden, bis der PlayStation-2-Konkurrent endlich auch bei ihnen verfügbar war. In Übersee verlief der Verkaufsstart der Xbox indes reibungslos und führte zunächst auch zum erhofften Erfolg. Einen wichtigen Kaufanreiz dürfte dabei wohl die exklusiv erscheinende **Halo**-Serie dargestellt haben, die bis heute fortgesetzt wird.

Auch in Europa war die Konsole in den ersten Wochen relativ erfolgreich, obwohl der Preis mit 479 Euro ursprünglich sehr hoch angesetzt war. Schon nach sechs Wochen fiel dieser zwar auf 299 Euro, die Xbox war damit aber noch doppelt so teuer wie die bereits 2000 erschienene PlayStation 2.

Dennoch konnte sie sich auf Dauer etablieren und bis Ende 2006 verkaufte Microsoft 24 Millionen Einheiten. Damit erreichte das Unternehmen rein rechnerisch sicherlich nicht das Ziel, Sonys Konsole Konkurrenz zu machen, legte jedoch den Grundstein für ein erfolgreiches Dasein auf dem Konsolenmarkt.

TEST DES MONATS

Empire Earth gegen Battle Realms

Was zur Hölle ist **Battle Realms**? Diese Frage ist durchaus berechtigt, wenn man bedenkt, dass der Titel im Medienrummel um **Empire Earth** regelrecht untergegangen ist. Dabei stünde dem Spiel deutlich mehr Aufmerksamkeit zu, als es letztendlich erfahren hat. Schließlich verbuchte es in unserem großen Strategie-Vergleichstest mit 88 Punkten sogar eine bessere Wertung als **Empire Earth** (87).

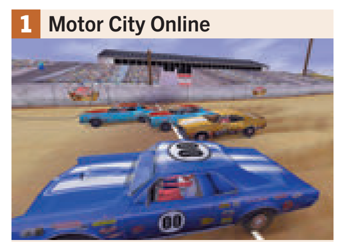
Empire Earth versuchte, eine realistische Darstellung der Menschheitsgeschichte zu bieten, wohingegen **Battle Realms** in einer asiatisch angehauchten Fantasy-Welt spielte. Das Szenario war aber bei Weitem nicht der wichtigste Unterschied zwischen den beiden Titeln. Sie waren auch hinsichtlich des Spielprinzips sehr verschieden. Bei **Empire Earth** lag der Fokus hauptsächlich auf dem Aufbau- und Forschungsaspekt. Eine große Gebäudevielfalt und 14 Epochen mit eigenen Einheiten und Technologien trieben Aufbau-Fans Freudentränen in die Augen. Dagegen war der Bauprozess bei **Battle Realms** schnell abgeschlossen, Upgrades waren Mangelware. Komplexität und Spieltiefe wurden aber an anderer Stelle erzeugt. Das Spiel begeisterte durch eine Fülle von Einheitenfertigkeiten und ein Forschungssystem, das eng mit den Schlachten verbunden war. Außerdem war der Titel voll von Innovationen. Die Bauer-Einheit beispielsweise war bis dahin in den meisten Echtzeit-Strategiespielen nur dafür zuständig, Gebäude aus dem Boden zu stampfen. In **Battle Realms** ließ sie sich jedoch darüber hinaus zu fortgeschrittenen Einheiten ausbilden.

Beide Spiele schnitten im Test gut ab, **Battle Realms** blieb jedoch im Gegensatz zu **Empire Earth** relativ unbekannt. Dabei sprach es mit seinem Fokus auf Schlachten eine andere Zielgruppe an, die es durch die gleichzeitige Veröffentlichung mit **Empire Earth** aber gar nicht erreichte. Aus **Empire Earth** wurde eine erfolgreiche Serie, **Battle Realms** hingegen wurde nach nur einem Add-on nicht mehr fortgesetzt. Die beiden Spiele geben ein gutes Beispiel dafür ab, dass neben Spielspaß auch Medienrummel und Veröffentlichungstermin Einfluss auf den Erfolg eines Spiels haben. ❑

DIE TOP-TESTS

Das neue Jahr begann mit schnellen Autos und wackeren Helden.

1 Motor City Online



Entwickler: Electronic Arts | **Wertung:** 88%

EAs erster Versuch eines reinen Online-Rennspiels überzeugte mit erweiterbaren Autos und dem Nervenkitzel von menschlicher Konkurrenz. Spieler mit schneller Internetverbindung erlebten ein innovatives Rennspiel mit hoher Suchtgefahr.

2 Dark Age of Camelot



Entwickler: Mythic | **Wertung:** 84%

Drei Jahre vor **WoW** löste **DAoC** mit einer überraschend begehrten Erstauflage den damaligen Genrekönig **Everquest** ab. Auch heutzutage hat der Titel eine aktive Community, die weiterhin monatlich zur Kasse gebeten wird.

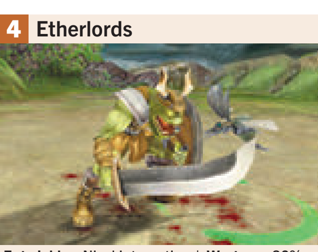
3 Comanche 4



Entwickler: Novalogic | **Wertung:** 83%

Die Flugsimulation bot gewohnt actionreiche Spielmomente. Der namensgebende Hubschrauber steuerte sich eingängig wie eh und je. Doch das bewährte Spielprinzip war auch schuld am wichtigsten Kritikpunkt: fehlenden Innovationen.

4 Etherlords



Entwickler: Nival Interactive | **Wertung:** 82%

Das rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel überzeugte durch ein durchdachtes Kampfsystem sowie hübsche Animationen. 2005 betraute Ubisoft das Studio auch mit der Entwicklung des ähnlichen **Heroes of Might and Magic 5**.

VORSCHAU

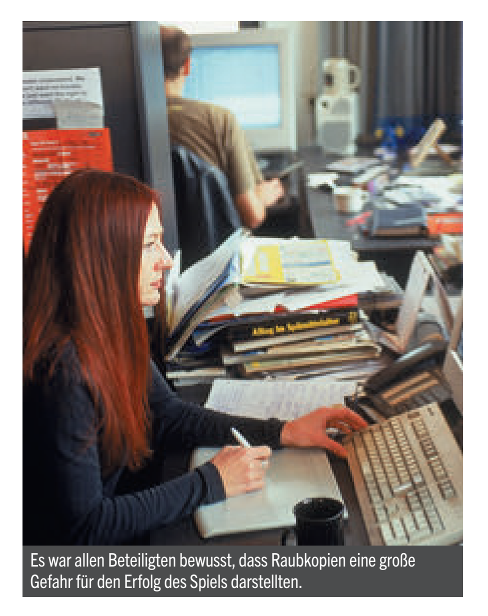
Command & Conquer: Renegade

In **Command & Conquer: Renegade** erledigten Sie Gegner serienuntypisch aus der Ego-Perspektive.

Wer **Command & Conquer** liest, denkt sofort an Echtzeit-Strategiespiele. Und das zu Recht, war die beliebte Serie doch maßgeblich an der Etablierung des Genres beteiligt. Entwickler Westwood Studios versuchte jedoch 2002 zu beweisen, dass die Serie mehr als taktisches Einheitenverschieben aus der Vogelperspektive zu bieten hat. Zu diesem Zweck schickte die Spieleschmiede mit **Command & Conquer: Renegade** erstmals einen First-Person-Shooter ins Rennen.

Renegade nahm sich genauso wenig ernst wie schon seine strategischen Vorgänger, was für das typische Serienflair sorgte. Auch das Gameplay konnte sich sehen lassen. Der Spieler hatte das Gefühl, vor einem größeren Hintergrund zu agieren, wenn er in die Rolle des GDI-Elitesoldaten schlüpfte, der hinter feindlichen Linien Nod-Truppen aufmischt. Dabei sollte es möglich sein, Leben und Munition durch optionale Nebenmissionen aufzustocken, was den Einsätzen eine gewisse Abwechslung verleihen sollte. Zudem klangen die Multiplayer-Features vielversprechend. So gab es neben genretypischen Modi einen neuen Spieltyp, der an die Serienwurzeln erinnerte. Dort galt es, durch das Sammeln von Ressourcen die eigene Basis zu erweitern, um später mit verbesserter Ausrüstung in den Kampf zu ziehen.

Wir erwarteten einen spaßigen und kurzweiligen Shooter, der trotz kleinerer Macken überzeugen konnte. Letztendlich fuhr **Renegade** allerdings nur durchschnittliche Wertungen ein und der Ausflug in die Shooter-Welt blieb der einzige für die Reihe. ❑



Es war allen Beteiligten bewusst, dass Raubkopien eine große Gefahr für den Erfolg des Spiels darstellten.

REPORTAGE

Anno 1503

Nach dem großen Erfolg von **Anno 1602** des kleinen österreichischen Entwicklerteams Max Design liefen 2002 die Arbeiten am Nachfolger auf Hochtouren. Die Entwicklungskosten betrugen 15 Millionen Mark, eine für damalige Verhältnisse gewaltige Summe. Trotz des kommerziellen Erfolgs des Vorgängers konnte das Studio diese Kosten nicht alleine tragen, obwohl es einen Großteil des zuvor erwirtschafteten Gewinns investierte. Daher tat man sich mit dem Team von Sunflowers zusammen. Mit vereinten Kräften wurden schließlich Kosten und Arbeit gestemmt. Geleitet wurde das Großprojekt von zwei Produzenten, die regelmäßig von einem der beiden über 600 km entfernten Büros ins andere wechselten.

Ihre Prognose: Eine Million Vollpreiseinheiten mussten über die Ladentheke gehen, um alle Kosten zu decken. Den Teams war jedoch schon vor dem Release bewusst, dass ein zur damaligen Zeit rasant wachsendes Problem dieses Ziel in ernsthafte Gefahr bringen könnte. Die Rede ist von CD-Brennern, die nach und nach in immer mehr Privat-PCs verbaut wurden. Raubkopien, die bisher nur von einer vernachlässigbar geringen Anzahl von Untergrundlern angefertigt wurden, konnten nun theoretisch von jedem gebrannt werden.

Letztendlich blieb den Entwicklern von Max Design und Sunflowers nur, ein möglichst gutes Spiel abzuliefern, und zu hoffen, dass die Leute den Titel legal erwerben. Zehn Jahre später zeigen eine erfolgreiche Seriengeschichte und ein erst kürzlich erschienenes **Anno 2070**, dass ihnen dies gelungen ist. ❑

TEST

Ghost Recon

Ohne die computergesteuerten Mitstreiter waren die Überlebenschancen im ersten **Ghost Recon** gering.

Tom Clancy steht bis heute für intelligente, storylastige Spielserien. Mit am Anfang der langen Liste von Spielen, deren Cover sein Name ziert, stand 1998 **Rainbow Six** von Red Storm. Vor zehn Jahren veröffentlichte dasselbe Studio den ersten Teil der **Ghost Recon** Reihe.

Wiederum war die Story vom Autor inspiriert: Mit dem Ziel, das alte Sowjetreich wieder aufzubauen, überfällt Russland die Baltikstaaten und wird dabei von der namensgebenden US-Spezialeinheit Ghost Recon zurückgeworfen.

Das Spielprinzip war stark an **Rainbow Six** angelehnt, jedoch wurde diesmal deutlich mehr Wert auf Action gelegt. So wich beispielsweise die taktische Planung vor Missionsbeginn einem direkteren Einstieg. KI-Teams, die den Spieler begleiten und seinen Befehlen gehorchen, blieben hingegen erhalten. Es gab außerdem die Möglichkeit, Teammitglieder durch ein Erfahrungspunktesystem zu verbessern. Dies sorgte zusammen mit vielfältigen Einsätzen für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis.

Getrübt wurde dies durch die computergesteuerten Mitstreiter, die oft nicht mehr als Kanonenfutter waren. Verzichteten Sie allerdings auf deren Unterstützung, hatten Sie kaum Überlebenschancen. Die Gegner waren nämlich weitaus intelligenter und besaßen sehr geringe Reaktionszeiten.

Das erste **Ghost Recon** konnte in vielen Aspekten überzeugen: Es war damaligen Genre-Kollegen grafisch überlegen und hatte einen unterhaltsamen Mehrspieler-Modus sowie eine detailreiche Spielwelt, die zusammen mit der stimmungsvollen Sound-Untermalung für eine gelungene Atmosphäre sorgte. ❑

Die beiden jüngsten Teile der Taktik-Shooter-Serie spielten, optisch wunderschön in Szene gesetzt, in Las Vegas. Spielerisch überzeugte aber nur der erste Teil.

MEISTERWERKE

Die Rainbow-Six-Reihe

1998 sahen taktische Schießereien noch aus wie auf diesem Bild. Es reichte, um einen bleibenden Eindruck bei vielen Spielern zu hinterlassen.

Von: Robert Horn

Die virtuelle Terrorbekämpfung von Team Rainbow begleitet uns schon seit Jahren.

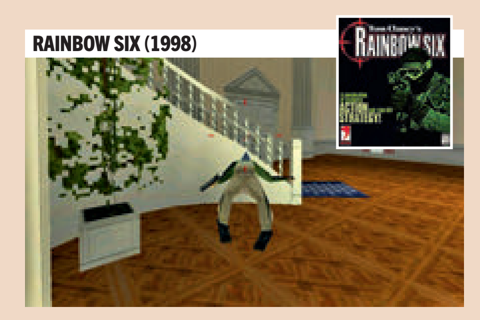
Taktik-Shooter, das war früher etwas für die ganz Harten. Nicht so ein Weichspülgeballer wie heutzutage, mit regenerierender Gesundheit und Ein-Tasten-Kommandos mit Schwierigkeitsgrad „Pipieinfach“. Nein, in einem echten Taktik-Shooter von damals, da erlosch das virtuelle Leben schon, wenn man nur mal schief um die falsche Ecke guckte! Da bedeutete ein Streifschuss nicht, dass man nur kurz hinter der nächsten Wand wartet, bis der Bildschirm aufhört, rot zu leuchten. Ein Streifschuss, das war der Wink mit dem Zaunpfahl, den Abschnitt erneut zu laden. Fehler wurden damals nicht geduldet. Taktik-Shooter, die wurden von Chuck Norris programmiert.

Scherz beiseite, obwohl es Spaß macht, Seitenhiebe in Richtung massenmarkttauglich gebürsteter Schießspiele zu verteilen. Die **Rainbow Six**-Reihe entstand aus einer für damalige Verhältnisse ungewöhnlichen Idee: Romanautor Tom Clancy (**Jagd auf Roter Oktober**, **Die Stunde der Patrioten**) gründete 1996 das Softwareunternehmen Red Storm Entertainment. Das Entwickerstudio brachte fortan Spiele auf den Markt, die sich eng an Clancys Romanen orientierten. Als **Tom Clancy's Rainbow Six** 1998 erschien, fand sich nur wenige Wochen später der gleichnamige Roman im Handel. Clancy verknüpfte geschickt Figuren aus Büchern und Spielen miteinander und schuf so ein einzigartiges Universum. Vier seiner Bücher wurden sogar verfilmt. Publisher Ubisoft kaufte 2000 Red Storm Entertainment und produziert seitdem Spiele mit dem werbewirksamen Autorennamen im Titel. Tom Clancy selbst hat mit diesen Produkten gar nichts mehr zu tun.

Spieler liebten die ersten **Rainbow Six**-Teile vor allem wegen des eingangs erwähnten knackigen Schwierigkeitsgrads. Im Spiel reichten meist ein bis zwei Treffer, um Gegner außer Gefecht zu setzen,

DIE SERIE

RAINBOW SIX (1998)



Der erste Teil der Reihe stammt von Red Storm Entertainment. Vor jedem Einsatz fand eine Planungsphase statt, bei der das Vorgehen des Teams festgelegt wurde.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (1999)



Teil 2 war seinem Vorgänger in nahezu allen Belangen sehr ähnlich. Taktik und Realitätsnähe standen nach wie vor im Mittelpunkt.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD (2002)



Leichterer Schwierigkeitsgrad, sichtbare Waffen, nur noch drei Teammitglieder und ein neu entworfener Mehrspielermodus sind die Merkmale des dritten Teils.

VON FRÜHER BIS HEUTE: DIE EVOLUTION EINER SERIE



Das Ursprungs-**Rainbow Six** von 1998 besaß ein einziges klobiges HUD, in dem aber alle wichtigen Informationen von gewählter Waffe über Lebensanzeige bis hin zur Minikarte enthalten waren. Besonders wichtig: Die Statusmeldungen der einzelnen Teams rechts.



Dieses Bild stammt aus **Rainbow Six: Raven Shield** und zeigt eine fortgeschrittene Benutzeroberfläche. Die Waffe ist nun im Bild zu sehen, wichtige Team-Informationen sind platzsparend am Rand untergebracht. Eine Karte fehlt.



In **Rainbow Six: Vegas** werden die Bildschirminformationen noch spärlicher. Unten links steht der Kampfstatus der eigenen Leute (andere Teams gibt es nicht mehr), wichtige Befehle werden kontextsensitiv eingeblendet.

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich in **Vegas 2** nur wenig verändert. Am auffälligsten is wohl die EP-Anzeige in der Mitte des Bildschirms. Denn im Taktik-Shooter von 2008 bekommen Sie für jede Aktion, egal ob im Einzel- oder im Mehrspielermodus, Erfahrungspunkte.

hinzu kam vor jeder Runde eine ausufernde Planungsphase, in der Spieler das Vorgehen festlegten, Waffen aussuchten und das Team zusammenstellten. So kontrollierte man das eigene Team direkt, andere Mannschaften folgten den in der Planungsphase festgelegten Wegpunkten. Auch konnten Spieler damals noch zwischen den einzelnen Rainbow-Mitgliedern hin- und herwechseln. Viele dieser von Fans innig geliebten Besonderheiten wurden nach und nach zugunsten eines einfacheren Einstiegs über Bord geworfen. Die Planungsphase etwa fehlte ab **Rainbow Six: Lockdown** und wird erst im aktuell in der Entwicklung befindlichen **Rainbow 6 Patriots** in abgewandelter Form wieder auftauchen. Die Serie hat dadurch viel von ihrem ursprünglichen Charme verloren und konnte nicht mit jedem Teil überzeugen.

Zu den Tiefpunkten der Serie zählen **Rainbow Six: Lockdown** aus dem Jahr 2006 und **Rainbow Six: Vegas 2**, der jüngste Teil der Reihe. Beide Spiele hatten eine schwächliche KI, dünne Story und setzten vor allem mehr auf stumpfe Action als auf taktisches Vorgehen. Doch gerade das umsichtige Erarbeiten von Missionszielen macht seit jeher den großen Reiz von **Rainbow Six**-Spielen aus. Jeder Schritt will bedacht, jeder Schuss gut überlegt sein, denn wenn wir dumm rumballern wollen, dann greifen wir zu **Call of Duty**, oder?

Aus heutiger Sicht sind die alten **Rainbow Six**-Teile unhandliche Monster, die Fehler gnadenlos bestrafen. Damals waren sie jedoch das Maß aller Taktik-Dinge, unübertroffen in Realitätsnähe. Zwar ist die Serie inzwischen immer mehr auf die schiefe Action-Bahn geraten und hat dadurch gerade Hardcore-Spieler zurückgelassen, Reste des früheren Glanzes sind aber immer noch zu finden. Gerade weil der Markt der Taktik-Shooter überschaubar ist, führt an **Rainbow Six** kein Weg vorbei. ❑

ROBERT ERINNERT SICH:



Mich hat der knallharte Schwierigkeitsgrad niemals abgeschreckt, nur motiviert. **Rogue Spear** habe ich monatelang zusammen mit Kumpels gespielt, es ging um Perfektion, das Säubern eines Abschnitts ohne Verluste, ohne Fehler. Die Spannung war greifbar, wenn wir übervorsichtig durch dunkle Lagerhallen schlichen, hektisch jede dunkle Ecke absuchten und bei Beschuss panisch reagierten. Die modernen **Rainbow Six**-Spiele schaffen diese Atmosphäre nicht mehr, gut sind sie dennoch. Ein bisschen mehr alte Schule wäre aber toll.

RAINBOW SIX: LOCKDOWN (2006)

Das sorgte für Empörung bei den Fans: Die Planungsphase der Vorgänger wurde ersatzlos gestrichen! Mehr Action, weniger Taktik lautete das Motto für **Lockdown**.

RAINBOW SIX: VEGAS (2006)



Ein neuer Held (Logan Keller) und superbe Grafik machten **Vegas** zu einem gelungenen Shooter. Auch hier gab es keine Planungsphase.

RAINBOW SIX: VEGAS 2 (2007)



Vegas 2 wurde von Kritikern abgewatscht: Zu viel Action, doofe KI und dümmliche Story ließen die Wertungen in den Keller rasseln.



Intel® 320series 2,5" SSD

- „SSDSA2CW120G3K5" • 120 GB Kapazität
- 270 MB/s lesen • 130 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMWE



OCZ Vertex3 2,5"

- „VTX3-25SAT3-240G" • 240 GB Kapazität
- Lesen/Schreiben bis zu 550/520 MB/s
- SandForce®2281 • MLC-Technology
- SATA III (Abwärtskompatibel mit SATA II)
- 60.000 IOPS / max. 85.000 (4k Random Write)
- 2,5" inkl. 3,5"-Adapter

IMHMNB15



Iomega Select Portable 500 GB

- Festplatte • 34959 • 500 GB Kapazität
- Abmessungen: 80x16x117 mm
- vorformatiert mit NTFS
- USB 2.0

AAUOJ0



LG BH10LS38

- Schreiben: 10x BD-R, 10x BD-R DL, 2x BD-RE/DL 16x DVD±R, 12x DVD-RAM, 8x DVD±R DL, 48x CD-R
- Lesen: 10x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 40x CD
- SATA • LightScribe

CGBL11



Mushkin Chronos 2,5" SSD 480 GB

- MKNSSDCR480GB • 480 GB Kapazität • 540 MB/s lesen • 430 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281, 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMUB06



Acer Aspire G3610

- PC-System • Intel® Core™ i7-2600 (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti • 16 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S6IC18



Systea Ruby Gold W7HP64

- PC-System • AMD Phenom II X4 955 (3,2 GHz)
- AMD Radeon HD 6850 • 8 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • Cardreader
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S4AYE2




SteelSeries Spectrum 5xB

- Gaming-Headset mit ausziehbarem Mikrofon
- 16 Hz bis 28 kHz • 40-mm-SunDancer-Treiber
- in 3 Teile zerlegbar • ohrumschließend
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker
- für PC und Xbox 360

KH#I33



Sharkoon T9 Value

- ATX-Gehäuse mit grüner Innenlackierung und Beleuchtung • 9x 5,25"-Einbauschächte
- Front-I/O mit 1x USB3.0, 3x USB2.0, 2x Audio
- 2x 120-mm-LED-Lüfter in der Front, 1x 120-mm-LED-Lüfter in der Rückseite

TQXS48



MSI GT780DXR-i71215BLW7H

- 43,9 cm (17,3") Non-Glare Full HD-Display
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2670QM (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce® GTX 570M Grafik (3 GB VRAM)
- 2 RAID-Festplatten (1,5 TB), Blu-ray-Combo
- 12 GB Arbeitsspeicher
- Original Windows® 7 Home Premium 64 Bit

PL8M0X



Acer Aspire 5749-2334G50Mikk

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i3 Prozessor 2310M (2,10 GHz)
- Intel® HD Graphics 3000 (GT2) • 4 GB RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6C8E



Roccat Talk Isku und Kone Desktop Bundle

- Desktop-Set • 28 Sondertasten
- Easy-Shift[+]-System
- umfangreiche Makroprogrammierung
- 6.000 dpi • 8 frei belegbare Tasten • USB

NTZR93



Acer S243HLAbmii

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m²
- 2x HDMI, 1x VGA

V5LA2U

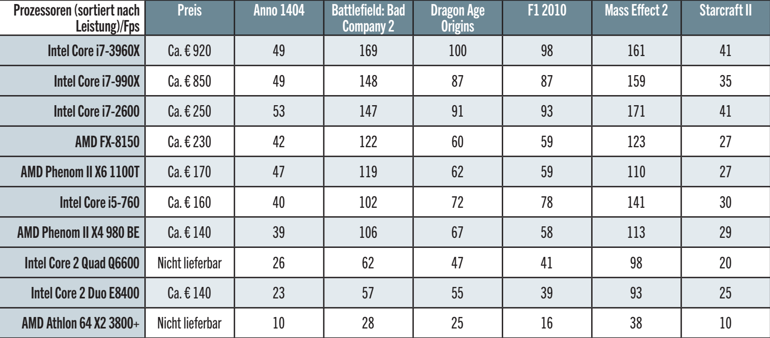
FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME



SANDY BRIDGE EXTREME
INTELS NEUE HIGH-END-CPUS

Die neuen Top-CPUs (Codename: Sandy Bridge Extreme) von Intel bieten im Gegensatz zu den Mittelklasse-Modellen bis zu sechs Kerne und unterstützen vier RAM-Module im Quad-Channel-Modus. Sie erkennen die neuen Prozessoren daran, dass die vier Ziffern hinter der Typenbezeichnung mit einer „3“ beginnen. So bietet das Topmodell Core i7-3960X sechs Kerne samt Hyper-Threading und 3,3 GHz sowie 15 MByte L3-Cache. Damit ist es extrem schnell, wie unsere Benchmarks in der Tabelle zeigen. Allerdings kostet es auch 920 Euro. Den Core i7-3930 (sechs Kerne, 3,2 GHz, 12 MByte) bekommen Sie für rund 500 Euro. Auch die nötigen Mainboards mit Sockel 2011 sind sehr teuer. Für preisbewusste Käufer bleibt daher der Core i7-2600 unsere Empfehlung.

Info: www.intel.de



Prozessoren (sortiert nach Leistung)/Fps	Preis	Anno 1404	Battlefield: Bad Company 2	Dragon Age Origins	F1 2010	Mass Effect 2	Starcraft II
Intel Core i7-3960X	Ca. € 920	49	169	100	98	161	41
Intel Core i7-990X	Ca. € 850	49	148	87	87	159	35
Intel Core i7-2600	Ca. € 250	53	147	91	93	171	41
AMD FX-8150	Ca. € 230	42	122	60	59	123	27
AMD Phenom II X6 1100T	Ca. € 170	47	119	62	59	110	27
Intel Core i5-760	Ca. € 160	40	102	72	78	141	30
AMD Phenom II X4 980 BE	Ca. € 140	39	106	67	58	113	29
Intel Core 2 Quad Q6600	Nicht lieferbar	26	62	47	41	98	20
Intel Core 2 Duo E8400	Ca. € 140	23	57	55	39	93	25
AMD Athlon 64 X2 3800+	Nicht lieferbar	10	28	25	16	38	10

GEFORCE GTX 560 „448“
NEUE MITTELKLASSE-GRAFIKKARTE

Achtung, Verwechslungsgefahr: Von der Geforce GTX 560 gibt es bald eine weitere Variante. Die neuen Karten verfügen über 448 Shader-Einheiten und werden daher als „GTX 560 Ti 448“ oder GTX 560 448“ verkauft. Die normalen Geforce GT 560 Ti haben 384 Shader-Einheiten. Leider waren zum Redaktionsschluss noch keine 448er-Karten verfügbar. Die Leistung liegt aber voraussichtlich auf dem Niveau der Radeon HD 6950 mit 2 GByte (220 Euro) und damit knapp unter der GTX 570 (280 Euro), jedoch deutlich über der „normalen“ GTX 560 Ti (190 Euro). Der Preis der neuen GTX 560 (Ti) „448“ ist mit 230 Euro fair.

Info: www.nvidia.de





„Das unbeschriftete Blank-Keyboard weckte den Nerd in mir.“

Dank eines Schreibmaschinenkurses und (berufsbedingter) täglicher Übung beherrsche ich das Zehn-Finger-System mittlerweile blind. So kann ich meine Kollegen regelmäßig irritieren, indem ich sie bei einem Gespräch höflich anschaue und dennoch nebenbei ein paar Sätze schreibe. Dementsprechend war natürlich mein Ehrgeiz geweckt, als das Testmuster des Blank-Keyboards bei uns ankam. Hier muss man das Zehn-Finger-System unbedingt blind beherrschen, schließlich sind die Tasten nicht beschriftet. Außerdem freute sich natürlich der Nerd in mir über diese auf den ersten Blick sinnlose, aber enorm nerdige Erfindung. Der erste Test verlief gut – auch längere Texte waren kein Problem. Schwieriger wurde es bei Sonderzeichen: Wo war noch mal die geschweifte Klammer? Liegt das Prozentzeichen auf der Fünf oder auf der Sechs? Blöd, wenn das eigene Passwort zwangsläufig auch Zahlen und Sonderzeichen beinhaltet. Zum Glück war unser Admin nachsichtig mit mir, als ich mich nach drei Fehleingaben ausgesperrt hatte. Doch auch sonst musste ich bald regelmäßig eine Pause einlegen, um mich auf der unbeschrifteten Tastatur zu orientieren …

Ich habe das Blank-Keyboard jedenfalls wieder zurückgegeben. Das hat natürlich nichts damit zu tun, dass ich das Zehn-Finger-System nicht blind beherrsche. Sondern … ähm … der Tastenanschlag ist mir ein wenig zu weich. Genau!



++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

BESSER IN 3D SPIELEN

Mit der neuen Generation 3D Vision 2 bietet Nvidia überarbeitete 3D-Brillen für Spieler. Diese sind ein wenig heller als die Vorgänger, sitzen angenehmer und verrutschen nicht mehr so schnell. Zudem gibt es neue 3D-Monitore, welche dank Unterstützung für 3D Vision 2 technische Vorteile bieten. Die neuen Brillen kosten rund 80 Euro (mit Kabel) beziehungsweise 100 Euro (kabellose Version). Wie bei der ersten 3D-Vision-Generation funktioniert der 3D-Effekt nur mit Geforce-Karten. Beim Ausprobieren gefiel uns Nvidias 3D-Effekt besonders bei *Crysis 2* sehr gut.

Info: www.nvidia.de

PC MIT FLOTTER SSD FÜR SPIELER

Bei dem neuen PCG-PC Editors Choice 3 SSD-Edition kommt anstatt einer 1.000-GB-HDD nun eine 128-GB-SSD zum Einsatz. Dank der SSD steigt bei diesem PC die Arbeitsgeschwindigkeit, während Ladezeiten bei Spielen sowie die Windows-Boot-Dauer sinken. Zudem reduziert sich der Lärmpegel, da eine SSD lautlos arbeitet. Dank der Vierkern-CPU Core i5-2500, acht GiByte RAM und einer Geforce GTX 560 Ti laufen zudem sogar anspruchsvolle Spiele tadellos. Sie bekommen den PC beim Online-Shop Alternate inklusive Windows 7 Home Premium für 1.079 Euro.

Info: www.pcgames.de/go/alternate





Schnittstellen im und am PC

Von: Carsten Spille

Eine Schnittstelle verbindet verschiedene Komponenten im und außerhalb Ihres Rechners. In diesem Artikel stellen wir die wichtigsten Verbindungstypen des PCs vor.

Daten kommen und gehen – im PC millionenfach in jeder Sekunde. Und beinahe all diese Transfers nutzen die eine oder andere Schnittstelle. In diesem Artikel bieten wir Ihnen zusammenfassende Beschreibungen, welche der verschiedenen Interfaces – wie die Anschlüsse und Anschlussstandards im Englischen genannt werden – für welche Aufgabe sinnvoll nutzbar ist.. Außerdem finden Anfänger kleine Hilfen zur Unterscheidung der Buchsen, Ports und Stecker. Wir beginnen mit den schnellsten Schnittstellen im internen Bereich und arbeiten uns dann weiter vor in Richtung externer Verbindungsmöglichkeiten.

VOM PROZESSOR AUF DIE HAUPTPLATINE

Die Leistungszentrale eines jeden PCs ist der Hauptprozessor. Dieser verfügt mindestens über zwei Schnittstellen: eine zum Arbeitsspeicher und eine zum Rest des Systems, wobei Letztere nochmals aufgeteilt ist. Manche Geräte kann der Prozessor über den integrierten PCI-Express-Controller (auch Root-Complex genannt) direkt ansprechen, für andere benötigt er die Hilfe des Chipsatzes, der heute oft nur noch aus einem einzigen Baustein, nämlich der Southbridge, besteht. Diese ist wiederum für die Verbindung zu SATA-, USB- oder anderen Geräten zuständig. Damit hier kein Flaschenhals auftritt, müssen beide Verbindungen des Prozessors ausreichend schnell sein.

Die Datenwege zum Arbeitsspeicher werden vom DRAM-Controller verwaltet. Je nach Prozessortyp arbeiten hier ein, zwei, drei oder gar vier Kanäle mit jeweils 64 Datenleitungen parallel und versorgen die Recheneinheiten der CPU mit einem schnellen Datenstrom. Da der Speichercontroller inzwischen im Prozessor integriert ist, bestimmt dessen Auswahl, welche(r) Speicherstandard(s) auf den jeweiligen Hauptplatinen genutzt werden kann. AMDs Phenom-II-Reihe etwa kann DDR2 und DDR3 ansprechen, Intels Sandy-Bridge-Prozessoren hingegen verstehen sich nur noch auf den DDR3-Standard. Während es bei Intels Atom oder AMDs Brazos auf eine möglichst niedrige Leistungsaufnahme ankommt und die Modelle nur einen Datenkanal nutzen, verwendet die Mehrheit der heute üblichen CPUs zwei Speicherkanäle. Intels aus dem Server-Bereich herunterdiffundierte Sockel-1366-Plattform nutzt drei parallele Kanäle und die kommende Sandy-Bridge-E-Plattform wird gar über einen vierfach ausgelegten Speichercontroller verfügen. Da die Kanäle für maximale Leistung immer parallel bestückt werden sollten, resultiert die Größe des typischen Speichers aus der Anzahl dieser Kanäle und Sockel-1366-Systeme werden oft mit 3, 6 oder gar 12 Gigabyte bestückt, während sonst eher 2, 4 und 8 Gigabyte üblich sind.

PER EXPRESS AUF 16 BAHNEN

Die für den Spiele-PC wichtigste Schnittstelle ist der Anschluss für die Grafikkarte. Hierfür wird heute das PCI-Express-Protokoll in Version 2.0 genutzt. Im Gegensatz zu den Vorgängern PCI und AGP arbeitet PCI-Express nicht mehr parallel, sondern ist eine serielle, duplexfähige Punkt-zu-Punkt-Verbindung, die eine gleichzeitige Übertragung in beide Richtungen erlaubt. Daher kann jedes Gerät über die volle Bandbreite in Sende- und Empfangsrichtung verfügen.

Der auch PEG (kurz für „PCI-Express for Graphics“) genannte Steckplatz bündelt 16 parallele Leitungen, die bei PCI-Express 2.0 jeweils 500 Megabyte pro Sekunde übertragen; pro Laufrichtung ergibt

DAS ANSCHLUSSFELD AN DER ATX-HAUPTPLATINE

1 PS2-Anschluss
2 USB-2.0-Anschüsse
3 Koax. S/PDIF-Ausgang
4 Optischer Digitalausgang
5 Bluetooth-Dongle
6 E-SATA-Anschluss
7 Firewire-Anschluss
8 E-SATA-p-Anschluss
9 Netzwerk-/Ethernet-Anschluss
10 USB-3.0-Anschlüsse (blau!)

sich so ein Datenstromvolumen von und zur Grafikkarte von 8 Gigabyte pro Sekunde – natürlich können Sie auch andere Geräte, zum Beispiel professionelle RAID-Controller, in den Steckplatz setzen. Die abermals verdoppelte Bandbreite des abwärtskompatiblen PCI-Express 3.0, das mit den Root-Complexen der kommenden Prozessorgeneration eingeführt werden wird, dürfte zunächst höchstens für professionelle Anwender Vorteile bringen, weniger jedoch für Spieler.

Unseren Benchmarks (siehe Seite 004) zufolge, die wir unter anderem mit übertaktetem PCI-Express-Takt verifizierten, ist das für die allermeisten Spiele vollkommen ausreichend. Erst wenn der Grafikspeicher überfüllt ist und regulärer Arbeitsspeicher zur Aushilfe herangezogen werden muss, kann eine Steigerung der Bandbreite bei heutigen Grafikkarten auch ein Leistungsplus in Sachen Spiele-Performance bewirken, wie am Beispiel einer Geforce 8800 GTX in **GTA 4** deutlich wird.

Die PCI-E-1.1-Karte legt bei 20 Prozent höherem PCI-Express-Takt 17 Prozent an Bildern pro Sekunde zu. Anders sieht es dagegen bei der Anbindung mit nur acht oder gar vier parallelen Bahnen aus, was hauptsächlich in Systemen mit mehreren Grafikchips der Fall ist. Für das Gros der Spiele ist die einzelne Grafikkarte zwar auch mit dieser Bestückung ausreichend versorgt, in Einzelfällen wie einigen Teilen der **Call of Duty**-Reihe stellt sich nicht nur ein mess-, sondern auch ein fühlbarer Leistungsverlust jenseits der 15-Prozent-Marke ein.

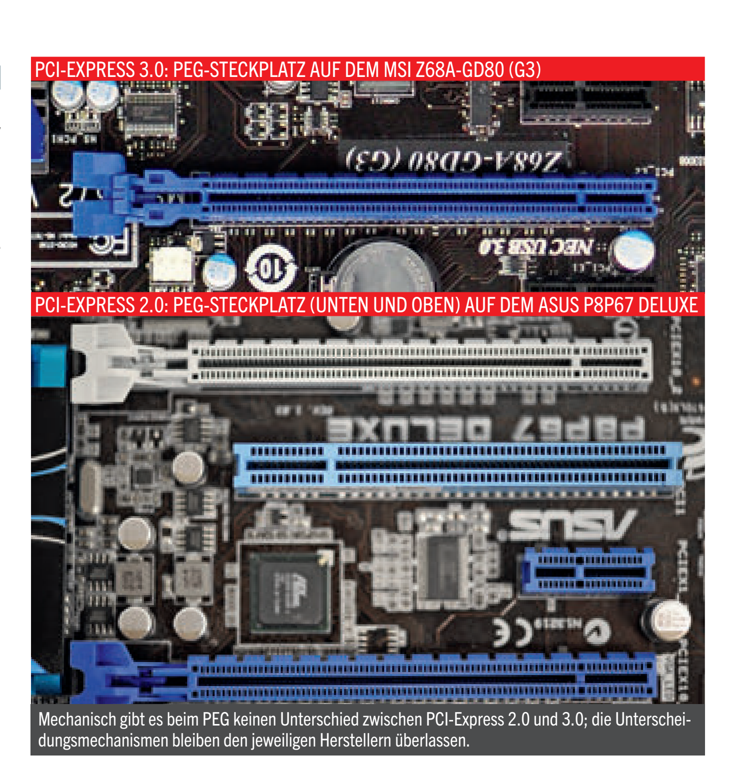
AB IN DEN SÜDEN

Die zweite wichtige Verbindung ist die zur Southbridge, dem I(nput)/O(utput)-Controller oder -Hub. Hieran hängen zwar Geräte, die im Vergleich zum Hauptspeicher und der Grafikkarte individuell nur wenig Transferleistung benötigen, aber hier macht es die schiere Masse. Moderne SSDs übertragen bis zu 550 Megabyte pro Sekunde, im RAID-Verbund entsprechend mehr. Auch PCI-Express-Karten in x1-Steckplätzen erreichen beinahe diesen Wert und die Summe angeschlossener USB-2.0/3.0-Geräte kann eine hohe Übertragungsleistung erfordern. Aus diesem Grund ist die Verbindung von I/O-Hub und Prozessor auf eine höhere Bandbreite angewiesen, als man bei einem flüchtigen Blick auf die Transferraten einer Festplatte meinen könnte.

Intel und AMD gehen hier verschiedene Wege. Während Intel zur Verbindung von Prozessor und I/O-Hub auf das selbst entwickelte Direct Media Interface 2.0 setzt, nutzt AMD den selbst mitinitiierten Industriestandard Hyper Transport, um die Ein- und Ausgabegeräte an den Prozessor anzubinden. Das Direct Media Interface (kurz DMI) ist vom Aufbau her PCI-Express recht ähnlich und stellt mittels vier differenzieller Signalpaare pro Übertragungsrichtung eine Bandbreite von einem Gigabyte Nutzdaten pro Sekunde zur Verfügung, die in der aktuellen Version 2.0 verdoppelt wurde. Für Prozessoren wie den Core i7 der Bloomfield-Reihe, die noch eine klassische Northbridge erfordern, und für die Kommunikati-

PCI-EXPRESS 3.0: PEG-STECKPLATZ AUF DEM MSI Z68A-GD80 (G3)

PCI-EXPRESS 2.0: PEG-STECKPLATZ (UNTEN UND OBEN) AUF DEM ASUS P8P67 DELUXE



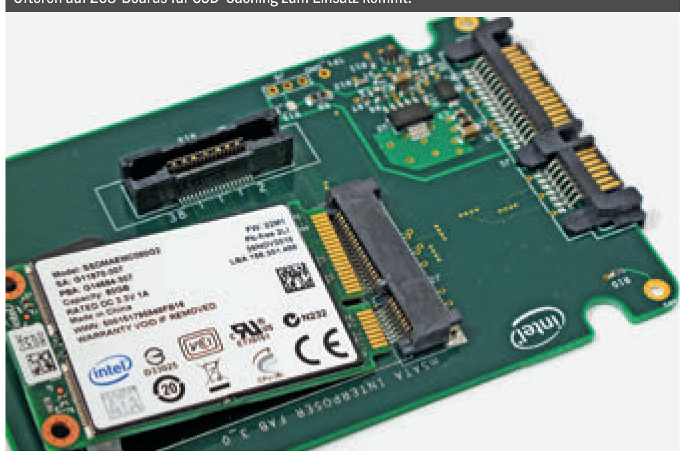
Mechanisch gibt es beim PEG keinen Unterschied zwischen PCI-Express 2.0 und 3.0; die Unterscheidungsmechanismen bleiben den jeweiligen Herstellern überlassen.

DATENÜBERTRAGUNG VOM CHIPSATZ AUF STECKKARTEN

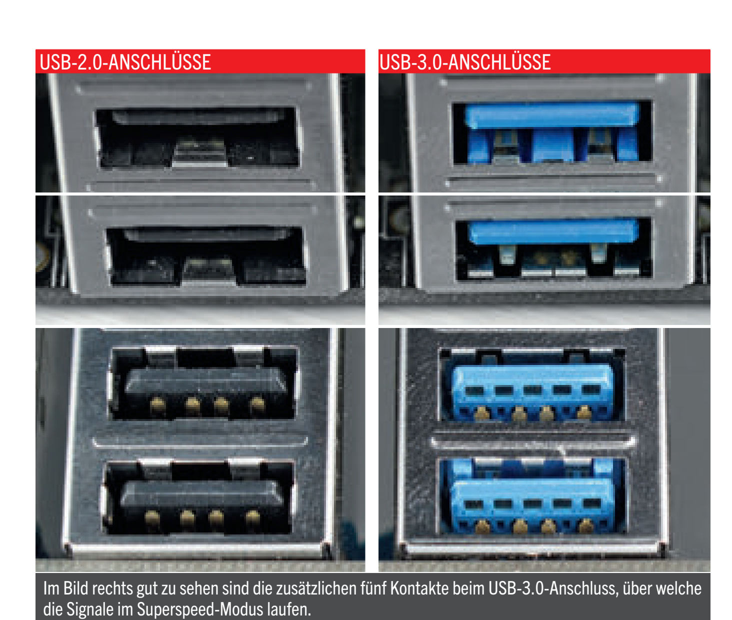
	Jahr	Max. Takt	Max. Bitbreite	Max. Datenübertragung
ISA (XT-Bus)	1981	4,77 MHz	8 Bit	4,77 MByte/Sek.
ISA (AT-Bus)	1984	8 MHz	16 Bit	16 MByte/Sek.
EISA	1988	8,33 MHz	32 Bit	33 MByte/Sek.
VLB (Vesa Local Bus)	1992	40 MHz	32 Bit	160 MByte/Sek.
PCI 1.0	1991	33 MHz	32 Bit	133 MByte/Sek.
PCI 2.x/3.0	1992	66 MHz	64 Bit	533 MByte/Sek.
PCI-X 1.0	1998	133 MHz	64 Bit	1.066 MByte/Sek.
AGP 1.0 (1X)	1997	66 MHz	32 Bit	266 MByte/Sek.
AGP 1.0 (2X)	1997	66 MHz	32 Bit	533 MByte/Sek.
AGP 2.0 (4X)	1999	66 MHz	32 Bit	1.066 MByte/Sek.
AGP 3.0 (8X)	2002	66 MHz	32 Bit	2.133 MByte/Sek.
PCI-X 2.0	2003	533 MHz	64 Bit	4.264 MByte/Sek.
PCI Express 1.x*	2003	2.500 MHz	8Bit/10 Bit	2x 8.000 MByte/Sek.
PCI Express 2.0*	2007	5.000 MHz	8Bit/10 Bit	2x 16.000 MByte/Sek.
PCI Express 3.0**	2010	8.000 MHz	128 Bit/130 Bit	2x 31.507 MByte/Sek.

* Voll-Duplex-Datenübertragung, maximal 32 PCI-Express-Bahnen spezifiziert
** Wechsel der Datenkodierung von 8/10 Bit auf 128/130 Bit, dadurch höhere Netto-Ausbeute

SATA (rechts) und der platzsparende m-SATA-Anschluss (Mitte), welcher in letzter Zeit auch des Öfteren auf Z68-Boards für SSD-Caching zum Einsatz kommt.



USB-2.0-ANSCHLÜSSE | USB-3.0-ANSCHLÜSSE



Im Bild rechts gut zu sehen sind die zusätzlichen fünf Kontakte beim USB-3.0-Anschluss, über welche die Signale im Superspeed-Modus laufen.

PCI-EXPRESS-ÜBERTAKTUNG

Crysis Warhead (DX10, 64 Bit, Enthusiast), Spielstand „From Hell's Heart v1.1"

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
120 MHz PCI-E-Takt	14,8 (+1 %)
100 MHz PCI-E-Takt	14,7 (Basis)

GTA 4 (Steam), 50 % Sichtweite, kein AA, Spielstand „Promenade"

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
120 MHz PCI-E-Takt	24,6 (+17 %)
100 MHz PCI-E-Takt	21,0 (Basis)

Duke Nukem Forever (Steam), maximale Details, Spielstand „Highway Battle"

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
120 MHz PCI-E-Takt	42,0 (+1 %)
100 MHz PCI-E-Takt	41,7 (Basis)

Dirt 3 (Steam; DX9), maximale Details, PCG-Benchmark „Smelter 9"

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
120 MHz PCI-E-Takt	44,5 (+2 %)
100 MHz PCI-E-Takt	43,5 (Basis)

Dirt 3 (Steam; DX9), maximale Details, PCG-Benchmark „Smelter 9"

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
HD 4870/512M: 120 MHz PCI-E-Takt	56,0 (+1 %)
HD 4870/512M: 100 MHz PCI-E-Takt	55,2 (Basis)
GTX 260/896M: 120 MHz PCI-E-Takt	52,7 (+1 %)
GTX 260/896M: 100 MHz PCI-E-Takt	52,4 (Basis)

BEDINGT SPIELBAR: 25 bzw. 30 · FLÜSSIG SPIELBAR: 40 bzw. 45

Minimum-Fps | 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF

System: PII X6 @ 2,8 GHz, 790FX, Geforce 8800 Ultra, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 280.19
Bemerkungen: Grafikkarten der PCI-E-1.1-Ära laufen in manchen Fällen bereits an der Obergrenze dessen, was die Schnittstelle erlaubt – das Übertakten kann die Symptome niedriger Fps-Raten etwas lindern.

on zwischen einzelnen Prozessoren in Workstations oder Servern nutzt Intel das Quick-Path-Interface, kurz QPI, das bei 2,4 GHz Taktrate bis zu 19,2 Gigabyte pro Sekunde überträgt – also 9,6 Gigabyte je Richtung.

AMD hingegen hat vor Jahren das Hyper-Transport-Konsortium mitbegründet und verwendet diesen Standard bis heute für die Datenübertragung vom Prozessor an die Außenwelt inklusive anderer Recheneinheiten – auch der neue Bulldozer nutzt noch Hyper-Transport. Inzwischen ist man bei Version 3.1 angekommen, die bei maximal 3,2 GHz und einer (Nutz-) Datenbreite von 32 Bit bis zu 25,6 Gigabyte pro Richtung übertragen kann. Die I/O-Hubs vereinen eine Vielzahl weiterer Schnittstellen, von denen USB und SATA die wichtigsten für den Alltagsgebrauch darstellen, sodass wir zunächst einen Blick auf diese beiden Vertreter werfen werden.

SERIAL-ATA

Aktuelle SSDs, Festplatten und optische Laufwerke werden per Serial-ATA oder kurz SATA angeschlossen. Wie schon bei den Prozessorbussen und PCI-Express werden bei Serial-ATA die einzelnen Bits – nomen est omen – nacheinander übertragen. Durch das Kodierungsverfahren 8b/10b werden 150 Megabyte pro Sekunde aus 1.500 MHz Basistakt mit 80 Prozent Nutzdatenanteil erzielt – und damit selbst in der ersten Generation mehr, als die meisten Magnetfestplatten dauerhaft zu liefern imstande sind.

Zudem fanden nützliche Funktionen wie AHCI und Native Command Queuing ihren Weg in die Spezifikation, durch welche die Datenströme effizienter abgearbeitet werden können. Stehen mehrere Zugriffe zeitnah an, so kann der Controller sie beim NCQ unter Berücksichtigung der Zugriffs- und Rotationslatenz so umsortieren, dass die Schreib- und Leseköpfe von Festplatten nur möglichst kurze Wege zurücklegen müssen. Auch SSDs können von NCQ profitieren, da der Controller mehrere Zugriffe auf den Inhalt einer Flash-Speicherzelle kombinieren kann, statt mehrfach die umständliche Read-Modify-Write-Prozedur für jeden Datenblock auszuführen. Mit der zweiten Revision SATA 3 Gb/s, oft und nicht ganz korrekt auch als SATA II bezeichnet, verdoppelte man die Übertragungsrate auf 300 Megabyte pro Sekunde und damit auf das Niveau der schnellsten SSDs der letzten 2010er-Generation. SATA 6Gb/s, die aktuelle Revision 3 des Standards, verdoppelt die Geschwindigkeit abermals, sodass bis zu 600 Megabyte pro Sekunde verschoben werden können.

Die aktuelle SATA-Revision 3.1 beinhaltet auch den m-SATA-Standard, der einem PCI-Express-Anschluss mit elektrischer SATA-Belegung ähnelt. Ein Beispiel dafür finden Sie im oberen Bild auf der linken Seite. Zudem werden der Trim-Modus, der nicht benötigte Blöcke in Ruhephasen freigeben kann, weiter verfeinert und ein Energiesparmodus für optische Laufwerke eingeführt, die im Ruhemodus dann gar keinen Strom mehr benötigen sollen.

Die externe Variante E-SATA erlaubt den Anschluss von Datenträgern ohne Brückenchips, die sonst nötig sind, um den Kommandostrom zum Beispiel nach USB umzusetzen. Die Eigenschaften externer Geräte entsprechen denen im Gehäuse montierter SATA-Laufwerke inklusive der maximalen theoretischen Übertragungsraten. Die bis zu 2 Meter langen Kabel sind allerdings speziell abgeschirmt und nicht mit den internen Geräten kompatibel. Ein Manko, welches den externen Einsatz verkompliziert, ist das Fehlen einer Stromversorgung in normalen E-SATA-Anschlüssen. Daher benötigen per E-SATA angeschlossene Geräte entweder ein Netzteil oder ein zusätzliches USB-Kabel. E-SATA-p (für „powered") behebt diesen Missstand, indem es E-SATA- und USB-Buchse kombiniert. An dieser Schnittstelle arbeiten natürlich auch normale USB-Geräte.

UNIVERSAL SERIAL BUS

Erkennen Sie das heimliche Leitwort dieses Artikels? „Serial", also serielle Datenübertragung, bei der die Bits nacheinander über eine Leitung geschickt werden, hat sich zuerst beim USB etabliert, der in seiner Urform bereits seit 1996 in Umlauf ist. Dank seiner Erweiterbarkeit durch sogenannte Hubs, also Verteiler, können bis zu 127 Geräte an einem einzigen Anschluss betrieben werden. Der USB macht seinem Namen alle Ehre: Er ist universell. Von Tastatur und Maus über Fotokameras und Fernseher bis

hin zu portablen SSDs und allerlei PC-getriebenen Spaßartikeln reicht die Palette möglicher Geräte. Die erste USB-Ausgabe verfügte noch über zwei Geschwindigkeiten namens Low- und Full-Speed, welche quälend langsame 1,5 beziehungsweise schnarchlahme 12 MBit pro Sekunde übertragen. Ab dem Frühjahr 2000 stand dann die finale Version von USB 2.0 mit dem Hi-Speed-Modus zur Verfügung. Mit bis zu 480 MBit pro Sekunde vervierzigfachte man kurzerhand die Übertragungsrate, von der im Praxiseinsatz allerdings weniger als 40 Megabyte pro Sekunde übrig bleiben.

Die dritte Version des universellen seriellen Busses kommt nach ihrer Verabschiedung Ende 2008 momentan so richtig ins Rollen und bis auf Apple, das offenbar eher die noch schnellere, aber kaum verbreitete Thunderbolt-Schnittstelle favorisiert, sind alle großen Hersteller inzwischen auf den Superspeed-Zug aufgesprungen und statten ihre Computer mit diesem Anschluss aus. Auf den meisten Hauptplatinen sind Zusatzchips von NEC/Renesas verlötet, die USB 3.0 zur Verfügung stellen, lediglich AMDs I/O-Hubs der A7x-Reihe für A-Serien-APUs beherrschen den neuen Modus bereits. Äußerlich sind USB-3.0-taugliche Buchsen üblicherweise durch die blaue Färbung und bei genauem Hinsehen durch die fünf zusätzlichen Kontakte für den 5 GBit/s schnellen Superspeed-Modus zu identifizieren – im Bildkasten auf der linken Seite können Sie den Unterschied gut erkennen. Neben diesem „A-Typ" genannten Anschluss sind die B-Typ-Stecker im nahezu quadratischen Format sowie die Micro-USB-Anschlüsse gebräuchlich. Mini-USB wird seit 2007 nicht mehr weiter gepflegt, aber noch verwendet.

Während der Standard-Stecker Typ A rein mechanisch in alle Typ-A-Buchsen passt, sind für den USB-3.0-Modus spezielle Kabel mit zwei zusätzlichen Ader-Paaren erforderlich. Die entsprechenden Kabel fallen deutlich dicker aus und sind weniger biegsam als ihre USB-2.0/1.x-Entsprechungen. USB-Kabel vor USB 3.0 können aufgrund der definierten Signallaufzeit bis zu fünf Meter lang sein, bevor sie einen Repeater (Ver) zur Signalaufbereitung benötigen. USB 3.0 selbst spezifiziert keine maximale Kabellänge, 3 Meter gelten aber als das realistischerweise erreichbare Maximum.

ALTLASTEN

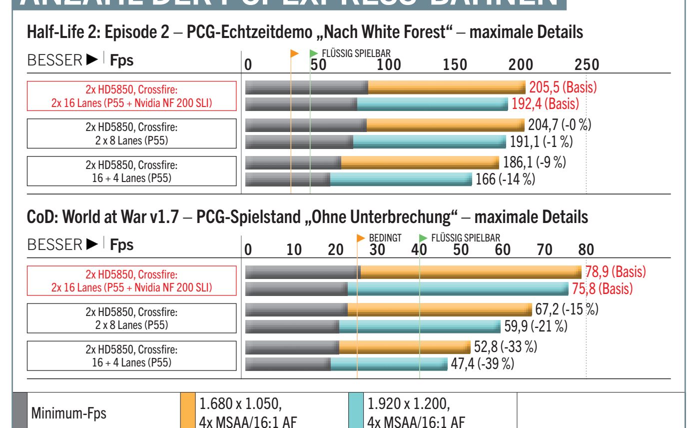
Unter den PC-Schnittstellen gibt es aus den Jahrzehnten des PC-Bestehens natürlich auch diverse heute nicht mehr gebräuchliche Schnittstellen. Eine der dienstältesten hiervon ist der vom Aussterben bedrohte PS2-Anschluss für Tastatur und Maus – diese wurden nahezu vollständig durch USB-Geräte ersetzt, sind aber per Adapter auf ebenjenen USB noch nutzbar, da USB-HID-Geräte PS2-Anschlüsse erkennen und auf einen kompatiblen Modus umschalten können. Anders der Parallel-Port, der früher dazu diente, Drucker mit dem PC zu verbinden. Er ist heute so gut wie ausgestorben. Neben den parallelen ATA-Anschlüssen für Festplatten und optische Laufwerke sowie den Floppy-Anschlüssen sind vor allem die seriellen Ports heute nur noch auf speziellen Industrie-Boards zu finden. Auch ISA-Steckplätze sind rar geworden, werden aber noch für bestimmte Zwecke benötigt, sodass hier noch ein kleiner Nischenmarkt mit stückzahlbedingt sündhaft teuren Modellen existiert.

EXOTEN

Nur auf wenigen Hauptplatinen außerhalb des Apple-Kosmos befinden sich Anschlüsse für den IEEE1394-Standard, besser bekannt als Firewire. Dieser von keinem Chipsatz nativ beherrschte Standard aus dem Jahr 1995 überträgt bis zu 49,1 MB/s. Er wurde 2001 leicht abgewandelt von Sony als „i.Link" in Camcordern und Laptops genutzt. Die aktuelle Version IEEE1394b spezifiziert bis zu 400 Megabyte pro Sekunde, ist aber noch seltener anzutreffen.

Bisher ausschließlich bei Apple kommt Intels als Light Peak entwickelter Standard „Thunderbolt" zum Einsatz. Der Codename stammt von der ursprünglich geplanten optischen Übertragung, die in der Serienversion der derzeit bis zu 20 GBit pro Sekunde schnellen Verbindung allerdings auf herkömmliche Kupferadern geändert wurde. Thunderbolt vereint Eigenschaften von PCI Express und Display Port, deren Signale gleichzeitig über ein Kabel übertragen werden können. Thunderbolt-taugliche Endgeräte wurden auf der Intel-Konferenz IDF vorgestellt und sollen demnächst in den Handel kommen. ❑

MULTI-GRAFIKCHIP-SKALIERUNG MIT DER ANZAHL DER PCI-EXPRESS-BAHNEN



System: Core i5-750 @ 3,6 GHz (ohne Turbo), 4 Gigabyte DDR3-1440 (7-7-7-21, 2T); Windows 7 x64
Bemerkungen: Während das altbewährte **Half-Life 2** noch mit 2x 8 Bahnen auskommt, verzeichnet unser Test beim älteren **Call-of-Duty**-Titel **World at War** eine starke Abhängigkeit von den Transferraten des Interfaces.



Kleine USBs: Links im Bild der aktuelle Micro-3.0-Standard, der die zusätzlichen Kontakte links herausführt, rechts im Bild der bekannte USB-2.0-Mini-Anschluss.

DIE ZUKUNFT DER SCHNITTSTELLEN



Mit der potenziell rasend schnellen USB-3.0-Schnittstelle, die demnächst auch nativ in immer mehr Chipsätzen zu finden sein wird, dürften die Tage von E-SATA im Massenmarkt gezählt sein – zumal USB 3.0 bis zu 4,5 Watt über das Kabel liefern kann und abwärtskompatibel zur allgegenwärtigen 2.0-Version des Standards ist. Ähnliches dürfte Firewire blühen, da dessen inzwischen einziger großer Abnehmer, die Firma Apple, im Massenmarkt seine aktuellen Modelle bereits auf Intels Thunderbolt-Technik umgestellt hat.

PC-intern gehört PCI Express die Zukunft. Denn auch wenn die kommende, abwärtskompatible Version 3.0 zunächst kaum Vorteile für den Endanwender bringen dürfte, wird der Standard ab dem nächsten Jahr vermehrt nicht nur auf Mainboards, sondern auch in Prozessoren, die den Controller beherbergen, und Grafikkarten zu finden sein. Letztere könnten im Einsteigerbereich durch clevere Speichercontroller und erweiterte Fähigkeiten in den Raster-Operatoren (kurz: ROPs) sogar profitieren, wenn der Systemspeicher mitgenutzt und der lokale Speicher entlastet wird. Auch in Sachen externe Anschlüsse wird fleißig geforscht und entwickelt – besonders im Notebook-Bereich könnten Dockingstationen mit potenter Grafik auch ultramobile und somit eher schwachbrüstige Notebooks zu etwas mehr Gaming-Rumms verhelfen, wie es in Ansätzen heute schon geschieht.

PC-Spieler im Visier

Von: Oliver Halbig

Online-Spieler und PC-Nutzer generell werden immer häufiger zur Zielscheibe von spezialisierten Cyberkriminellen. PC Games gibt Ihnen Tipps für effektiven Schutz.



Bild: Kaspersky

Mit Virenscannern verhält es sich ähnlich wie mit Versicherungen: Mit etwas Glück kommt man ein Leben lang problemlos ohne sie aus, ohne dass etwas passiert. Nach wie vor sind auch viele PC-Spieler davon überzeugt, dass Virenscanner das System nur bremsen und für versierte Anwender sowieso überflüssig sind. Faktisch handelt es sich hierbei allerdings um eine naive und absolut nicht mehr zeitgemäße Einstellung: Wer ohne Virenschutz im Internet unterwegs ist, spielt sprichwörtlich mit dem Feuer.

Umsichtiges Surfen allein reicht heutzutage nicht mehr aus, um sich vor Angriffen durch Bot-Netze und sogenannten Drive-by-Downloads zu schützen. Effektive Virenscanner bilden hier die einzige Möglichkeit, sich gegen Zugriffe aus dem Internet abzusichern. Dabei geht es den Kriminellen längst nicht mehr ausschließlich um das Platzieren von destruktiver Malware – moderne Kriminelle wollen an Ihren virtuellen Besitz gelangen. Gerade Online-Gamer werden dabei zu beliebten Zielen zwielichtiger Gestalten.

TESTMETHODIK

Unser Testsystem ist mit einem übertakteten Core i7-2600K und flottem DDR3-1600-Speicher bewusst sehr leistungsstark gewählt, um die Software nicht über schwache Hardware auszubremsen und so das Ergebnis zu verfälschen. Eine sehr schnelle, mit Flash-Speicher bestückte SSD kommt wegen des limitierten Platzes für Spiele und der noch zu geringen Verbreitung unter den PC Games-Lesern bei diesem Test nicht zum Einsatz.

Wir verwenden eine durchschnittliche mechanische SATA-Festplatte von Samsung mit 7.200 U/min.

Da eine Sicherheitssoftware nur dann für PC-Spieler geeignet ist, wenn sie im Spielbetrieb möglichst unauffällig agiert, ergeben sich 50 Prozent der wichtigen Leistungsnote aus vier praxisnahen Benchmarks. Uns war es wichtig, dass die Software den Ping, also die Zeitspanne zwischen dem Aussenden eines Datenpaketes zum Host und dem Empfangen eines daraufhin unmittelbar zurückgeschickten Antwortpaketes nicht in die Höhe treibt, die Ladezeiten

möglichst kurz hält, die Bildrate nicht beeinflusst und den Systemstart (Boot-Vorgang) nicht deutlich verlängert.

Die andere Hälfte der Leistungsnote berechnet sich aus den Testergebnissen von AV-Test. Das Magdeburger Institut bewertet regelmäßig die Erkennungsraten der bekanntesten Sicherheitpakete und stellt diese zur öffentlichen Einsicht bereit. Die Ergebnisse sind im Vergleich zum vergangenen Jahr sehr erfreulich, denn die meisten Virenscanner – und alle, die in unserem Test vertreten sind – bestehen mittlerweile den AV-Sicherheitstest. Ihrer Hauptaufgabe gehen folglich alle Scanner zuverlässig nach, aber wie sieht es mit der B-Note aus?

Um die Systemlast der Scanner zu ermitteln, ziehen wir die genannten Tests heran. Den Benchmark zur Ermittlung der Ladezeiten haben wir von **Anno 1404** auf **Starcraft 2** umgestellt: Der Titel ist populärer und die Ladezeiten sind nicht so CPU-abhängig wie beim Aufbau-Strategie-Bestseller von Related Designs. Die Ergebnisse sind folglich repräsentativer, auch wenn Ihr Prozessor langsamer rechnet als der von uns verwendete.

Damit wir den Einfluss auf die Online-Latenz (Ping) messen können, ist eine stabile und wiederholbare Internetverbindung zu einem Spiele-Server nötig. Die Server von 3D-Shootern sind dafür ungeeignet, da Startpunkte und Karten nicht uneingeschränkt reproduzierbar sind. Deshalb haben wir uns für eine Verbindung zu den **WoW**-Servern entschieden. An abgelegenen Plätzen ist der Ping stabil und lässt sich auch in mehreren Durchläufen identisch nachstellen. Zudem protokolliert der Client die Verbindungsinformationen sehr genau.

Um auch kleinste Abweichungen in den Bildraten zu ermitteln, benötigen wir ein Spiel, das am Leistungslimit des PCs arbeitet und neben Grafiklast auch Nachladeaufwand (Streaming von Daten) produziert. **Crysis 2** eignet sich aufgrund des optionalen High-Res-Texturpakets besonders gut für diese Aufgabe. Wie in den Testergebnissen zu sehen ist, haben einige Scanner kurzzeitig mit einer spürbaren Verlangsamung, einem sogenannten Slowdown zu kämpfen, die Minimumwerte leiden also deutlich – für viele Spieler ist das inakzeptabel.

Der vierte Test ist eine klassische Messung der Bootzeit. Neu ist, dass wir auf Software von Drittanbietern zu Messzwecken verzichten. Windows 7 ermöglicht es mit dem Eventviewer, die Startdauer des Systems über Ereignisprotokolle auszulesen. Sie erreichen diese Protokolle, indem Sie im Startmenü „eventvwr“ eingeben, das Tool starten und zu folgendem Pfad navigieren: „Anwendungs- und Dienstprotolle/Microsoft/Windows/Diagnostics-Performance/Betriebsbereit“. Das Ereignis mit der Nummer 100 gibt Auskunft über den letzten sowie ältere Bootvorgänge. Sie können damit auch überprüfen, ob Ihr System in der letzten Zeit messbar langsamer geworden ist. Da wir den Durchschnitt aus drei Bootvorgängen angeben, basieren unsere Werte auf einem Neu- und nicht auf einem Kaltstart des Systems.

KASPERSKY INTERNET SECURITY 2012

Der Hersteller Kaspersky ist sich der Anforderungen, die PC-Spieler an ihre Sicherheitssoftware stellen, bewusst und bietet dafür das „Rundum-sorglos-Paket“ an, das knapp den Testsieg erzielt. Der neue Spielemodus arbeitet erstaunlich gut, wodurch der Scanner keinen Einfluss auf das Spielerlebnis nimmt. Der Anstieg der Latenzen ist mess-, aber eben nicht spürbar und in Kombination mit den enorm beeindruckenden Werten für Boot- und Ladezeiten liefert Kaspersky dieses Jahr ein sehr gutes Sicherheitspaket. Die Cloud-Funktion teilt Informationen über neue Parasiten sehr schnell mit der Community und hält Sie damit immer auf dem neuesten Stand. Als eine von wenigen bietet die Software auch einen Phishing- und Identitätsschutz, um Ihre Accounts vor Angriffen von Cyberkriminellen zu schützen.

F-SECURE INTERNET SECURITY 2011

Das finnische Entwicklerteam von F-Secure hat dieses Jahr ebenfalls ein herausragendes Produkt auf Lager, das nach wie vor ohne große Extras auskommt und bei diesem Test nur knapp die Spitzenposition verpasst. Obwohl werbewirksame Funktionen wie der Spielemodus oder eine Anti-Drive-by-Funktion fehlen, bietet der Scanner vorbildliche Erkennungsraten und be-

DAS VIRTUELLE EIGENTUM SCHÜTZEN

Online-Spieler werden immer öfter zum Ziel von spezialisierten Cyberkriminellen. Es gibt viel zu holen und das Risiko tendiert gegen null.

Malware und Viren sind out, Cyberkriminelle haben es auf Ihr virtuelles Eigentum abgesehen. Dabei geht es nicht zwangsläufig um Bank- oder Keditkarteninformationen, sondern oft um Ihre Spiele-Accounts bei Steam, Battle.net oder Origin. Diese sind häufig schlecht gesichert und es gibt keine Online-Polizei. Der durchschnittliche Battle.net-Account mit **Starcraft 2** und **World of Warcraft** (**WoW**) stellt einen Wert von knapp 120 Euro dar; durch mehrere Spielcharaktere der Stufe 85 steigt der Schwarzmarktwert schnell auf über 500 Euro. Ein Steam-Account mit vier aktuellen Spielen ist 200 Euro wert. Selbst für Accounts älterer Spiele wie **Diablo 2** bezahlen einige je nach Ausstattung zwischen 30 und 50 Euro. Im letzten Jahr wurde allein mit dem Handel von **WoW**-Accounts ein Umsatz von knapp 11,5 Millionen Euro erzielt.

Sicherheitsexperte Christian Funk von Kaspersky beschreibt einige Methoden, um gezielt an die virtuellen Identitäten von Spielern zu kommen. Eine der größten Gefahren ist Malware in Form von Keyloggern, die sich über sogenannte „Drive-by-Downloads“ unbemerkt im System einnisten. Sie müssen nichts klicken oder bestätigen, ein Besuch auf einer infizierten Webseite genügt und ein Keylogger sendet Ihre Account-Daten an ein anonymes Bot-Netzwerk. Ähnliche Programme werden häufig in Peer-to-Peer-Anhängen versteckt. Außerdem haben die modernen Cyberkriminellen das altbekannte „Phishing“ wiederentdeckt. Dabei werden Sie per E-Mail oder Link aus einem sozialen Netzwerk auf eine gefälschte Webseite gelockt, um dort Ihre Account-Daten einzutragen. Neu ist dabei nur die Qualität der Phishing-Attacken – selbst Experten können echte und fingierte E-Mails beziehungsweise Webseiten nicht mehr auseinanderhalten. Häufig werden bis zu den integrierten Links die Originalnachrichten der Spielehersteller verwendet und nur der Link hinter dem „Senden“-Button verweist auf eine falsche Webseite.

Mit der dritten Diebstahl-Variante versucht ein Hacker, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Speziell bei MMO-Spielern werden soziale Beziehungen genutzt, um weitere Accounts zu knacken. Der Hacker verschickt von geklauten Accounts Nachrichten an die Freundesliste und bittet um deren Account-Daten. Ähnliches versuchen einige über Facebook oder andere soziale Dienste.

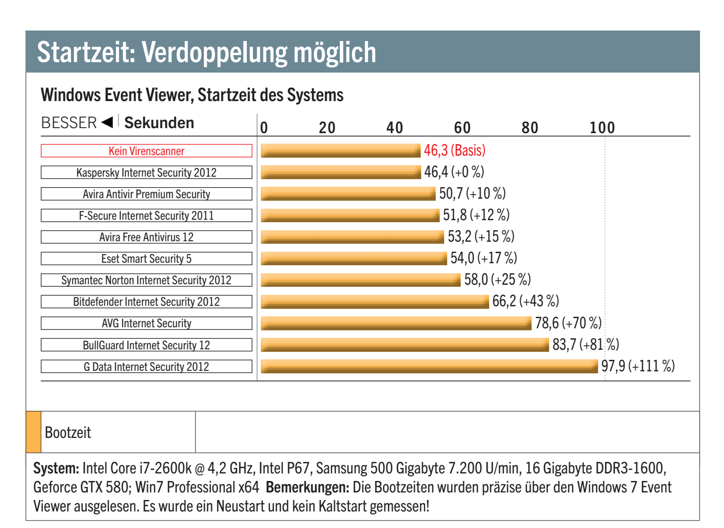
Vor „Drive-by-Downloads“ schützt Sie nur ein aktueller Browser und ein Sicherheitspaket. Phishing vermeiden Sie, indem Sie keine E-Mail-Links anklicken, sondern die gewünschte Webseite von Hand eingeben. Alternativ bieten die besseren Softwarelösungen einen Phishing-Scanner.

Auch die Anbieter von Online-Plattformen haben mittlerweile aufgerüstet. Steam hat seit einiger Zeit den Steam-Guard, der bei Login-Versuchen von fremden Rechnern eine Verifizierung per E-Mail fordert. Auch hier ist der Schutz allerdings nutzlos, wenn Sie für Ihre E-Mails dasselbe Passwort wie für den Steam-Account verwenden. Blizzard hingegen nutzt ein Authenticator-System: Für iPhones und Android-Geräte ist dieses System kostenlos und fordert nach Aktivierung eine zusätzliche Zahlenkombination zum Einloggen. Diese generieren Sie für jeden neuen Login mit Ihrem Smartphone. Beide Systeme wirken in diversen Situationen etwas nervig, sind aber die günstigste und zugleich effektivste Möglichkeit, Ihre mühevoll erspielten und teuren Accounts zu schützen.





Startzeit: Verdoppelung möglich



System: Intel Core i7-2600k @ 4,2 GHz, Intel P67, Samsung 500 Gigabyte 7.200 U/min, 16 Gigabyte DDR3-1600, Geforce GTX 580; Win7 Professional x64 **Bemerkungen:** Die Bootzeiten wurden präzise über den Windows 7 Event Viewer ausgelesen. Es wurde ein Neustart und kein Kaltstart gemessen!

Online-Ping: Einige Firewalls bremsen signifikant

World of Warcraft: Cataclysm v4.22

BESSER ◄ Millisekunden (MS) — 0 40 80 120 160

Produkt	Latenz
Kein Virenscanner	11,0 (Basis)
Bitdefender Internet Security 2012	11,0 (+0 %)
Avira Free Antivirus 12	11,0 (+0 %)
Avira Antivir PremiumSecurity 12	11,0 (+0 %)
F-Secure Internet Security 2011	12,0 (+9 %)
Eset Smart Security 5	12,0 (+9 %)
BullGuard Internet Security 12	12,0 (+9 %)
Kaspersky Internet Security 2012	25,0 (+127 %)
G Data Internet Security 2012	144,0 (+1.209 %)
Symantec Norton Internet Security 2012	150,0 (+1.264 %)
AVG Internet Security	160,0 (+1.355 %)

Latenz

System: Intel Core i7-2600k @ 4,2 GHz, Intel P67, Samsung 500 Gigabyte 7.200 U/min, 16 Gigabyte DDR3-1600, Geforce GTX 580; Win7 Professional x64 **Bemerkungen:** Um einen Serverlag und Varianz auszuschließen, haben wir die Messung weit entfernt von anderen Mitspielern vorgenommen.

lastet in keiner Weise spürbar Ihr System. Wenn Sie auf ein bis zwei Zusatzfunktionen verzichten können, erwerben Sie mit F-Secure ein leistungsstarkes Sicherheitspaket, das auch noch 10 Euro günstiger ist als der Testsieger.

BITDEFENER INTERNET SECURITY 2012

Mit einem Preis von rund 60 Euro ist die Sicherheitsumgebung von Bitdefender eine der teuersten im Test. Nachdem der Vorgänger wegen unglaublich schlechter Erkennungsraten im AV-Test durchgefallen ist, bekommt die neueste Version in fast allen Kategorien die Maximalpunktzahl, damit feiert Bitdefender ein gelungenes Comeback. Zudem verrichtet der Scanner seine Arbeit erstaunlich ressourcenschonend und ist mit einer übersichtlichen Programmoberfläche ausgestattet. Einzig die Bootzeiten bieten Anlass zur Kritik: Sie fallen für einen Testsieg ein wenig zu lang aus.

ANTIVIR PREMIUM SECURITY SUITE 12

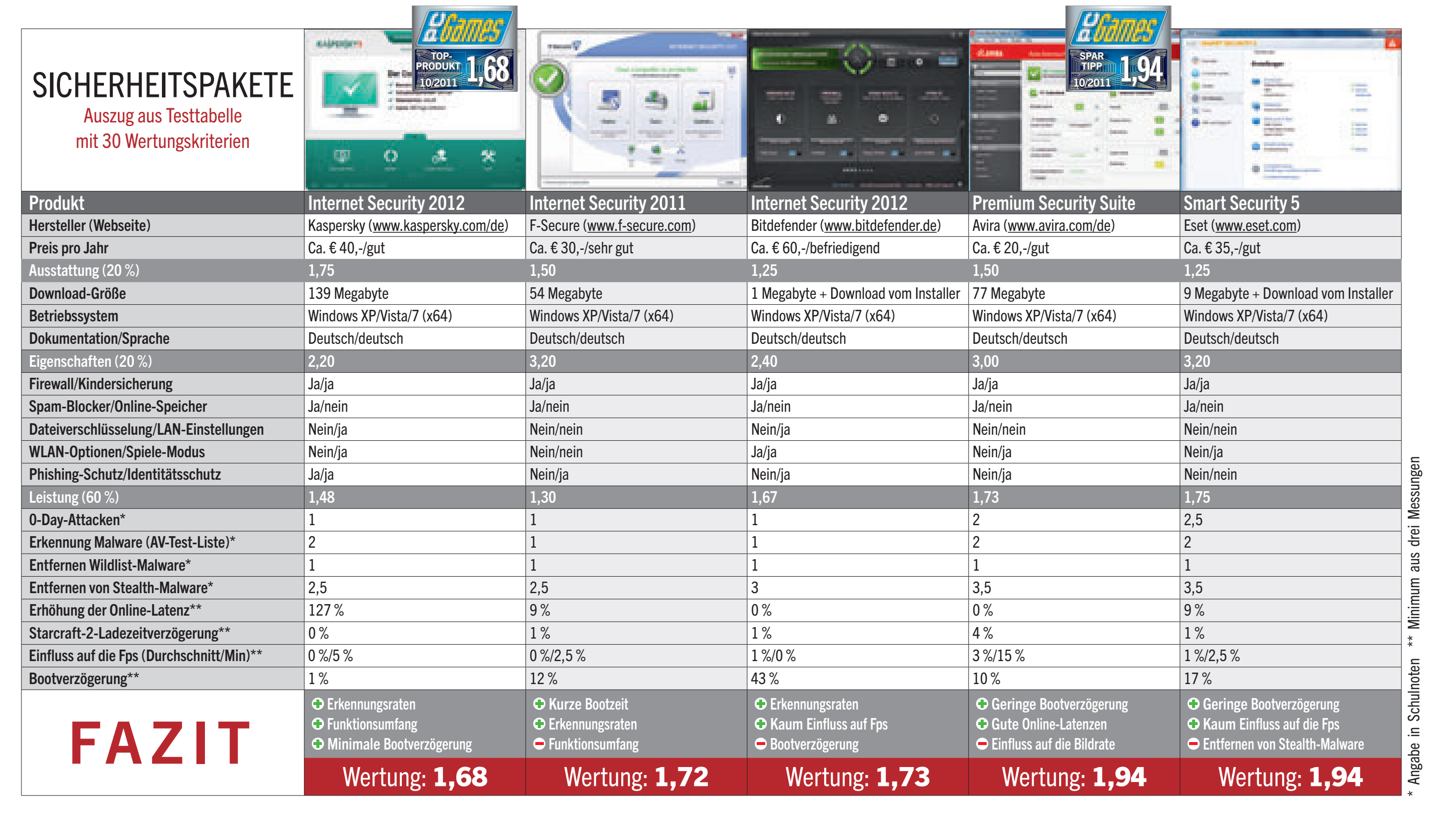
Avira verpackt mit der 12er-Version fast alle wichtigen Funktionen wie den Drive-by-Schutz in einer vergleichsweise günstigen Premium-Version. Für gerade einmal 20 Euro können die vielen Nutzer der kostenlosen Antivirus-Version beruhigt ein Upgrade auf die kostenpflichtige Varante durchführen. Der Scanner leistet sich bei Bootzeiten und Erkennungsraten keine Schwächen und belegt in fast allen Tests einen der vorderen Plätze. Lediglich der zwischenzeitliche Einbruch bei den minimalen Fps-Werten könnte den einen oder anderen stören.

ESET SMART SECURITY SUITE 5

Der Virenscanner von Eset läuft erfreulich ressourcenschonend und arbeitet mit ordentlichen Erkennungsraten. Für eine Spitzenposition fehlen ihm aber Alleinstellungsmerkmale, außerdem fällt der Funktionsumfang für einen Preis von 35 Euro zu gering aus. Hier haben sowohl die Sicherheitssoftware von F-Secure als auch die Antivir Premium Security Suite 12 das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis zu bieten.

BULLGUARD INTERNET SECURITY 12

Durch seinen großzügigen Funktionsumfang sowie die zuverlässige Malware-Erkennung hätte sich der Scanner beinahe einen der vorderen Plätze erarbeitet. Die sehr deutliche Bootverzögerung mit einem Plus von 80 Prozent und der lückenhafte Schutz vor 0-Day-Attacken kosten allerdings massiv Punkte, sodass die Suite den Sprung in die Top 5 knapp verpasst.

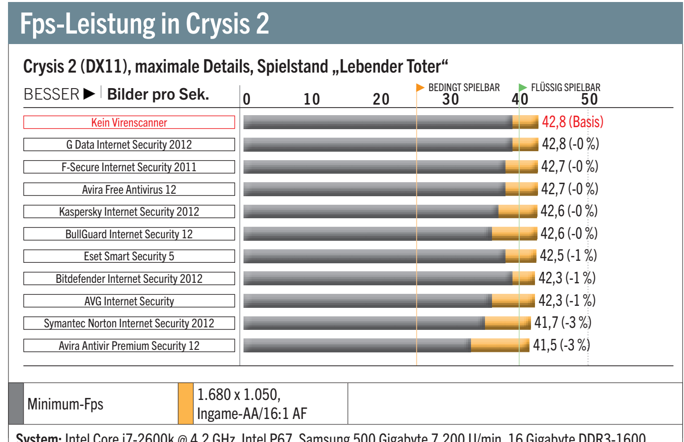


SICHERHEITSPAKETE
Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

Produkt	Internet Security 2012	Internet Security 2011	Internet Security 2012	Premium Security Suite	Smart Security 5
Hersteller (Webseite)	Kaspersky (www.kaspersky.com/de)	F-Secure (www.f-secure.com)	Bitdefender (www.bitdefender.de)	Avira (www.avira.com/de)	Eset (www.eset.com)
Preis pro Jahr	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 30,-/sehr gut	Ca. € 60,-/befriedigend	Ca. € 20,-/gut	Ca. € 35,-/gut
Ausstattung (20 %)	1,75	1,50	1,25	1,50	1,25
Download-Größe	139 Megabyte	54 Megabyte	1 Megabyte + Download vom Installer	77 Megabyte	9 Megabyte + Download vom Installer
Betriebssystem	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)
Dokumentation/Sprache	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch
Eigenschaften (20 %)	2,20	3,20	2,40	3,00	3,20
Firewall/Kindersicherung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Spam-Blocker/Online-Speicher	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein
Dateiverschlüsselung/LAN-Einstellungen	Nein/ja	Nein/nein	Nein/ja	Nein/nein	Nein/nein
WLAN-Optionen/Spiele-Modus	Nein/ja	Nein/nein	Ja/ja	Nein/ja	Nein/ja
Phishing-Schutz/Identitätsschutz	Ja/ja	Nein/ja	Nein/ja	Nein/ja	Nein/nein
Leistung (60 %)	1,48	1,30	1,67	1,73	1,75
0-Day-Attacken*	1	1	1	2	2,5
Erkennung Malware (AV-Test-Liste)*	2	1	1	2	2
Entfernen Wildlist-Malware*	1	1	1	1	1
Entfernen von Stealth-Malware*	2,5	2,5	3	3,5	3,5
Erhöhung der Online-Latenz**	127 %	9 %	0 %	0 %	9 %
Starcraft-2-Ladezeitverzögerung**	0 %	1 %	1 %	4 %	1 %
Einfluss auf die Fps (Durchschnitt/Min)**	0 %/5 %	0 %/2,5 %	1 %/0 %	3 %/15 %	1 %/2,5 %
Bootverzögerung**	1 %	12 %	43 %	10 %	17 %
FAZIT	+ Erkennungsraten + Funktionsumfang + Minimale Bootverzögerung	+ Kurze Bootzeit + Erkennungsraten − Funktionsumfang	+ Erkennungsraten + Kaum Einfluss auf Fps − Bootverzögerung	+ Geringe Bootverzögerung + Gute Online-Latenzen − Einfluss auf die Bildrate	+ Geringe Bootverzögerung + Kaum Einfluss auf die Fps − Entfernen von Stealth-Malware
	Wertung: **1,68**	Wertung: **1,72**	Wertung: **1,73**	Wertung: **1,94**	Wertung: **1,94**

* Angabe in Schulnoten ** Minimum aus drei Messungen

Fps-Leistung in Crysis 2



System: Intel Core i7-2600k @ 4,2 GHz, Intel P67, Samsung 500 Gigabyte 7.200 U/min, 16 Gigabyte DDR3-1600, Geforce GTX 580; Win7 Professional x64 **Bemerkungen:** Unterschiede bis zu 15 Prozent in den Minimum-Werten sind beachtlich. Scanner mit Differenzen ab 10 Prozent bremsen das Spielvergnügen spürbar.

Ladezeit: Unterschiede mess-, aber nicht fühlbar

Starcraft 2, Ladezeit des Spielstands „Der Moebius-Faktor“

BESSER ◀ Sekunden (0 10 20 30 40 50 60)

Produkt	Ladezeit
Kein Virenscanner	54,3 (Basis)
Kaspersky Internet Security 2012	54,3 (+0 %)
Bitdefender Internet Security 2012	54,3 (+1 %)
AVG Internet Security	54,6 (+1 %)
F-Secure Internet Security 2011	54,7 (+1 %)
Eset Smart Security 5	54,8 (+1 %)
Symantec Norton Internet Security 2012	55,4 (+2 %)
Avira Free Antivirus 12	56,4 (+4 %)
BullGuard Internet Security 12	56,7 (+4 %)
Avira Antivir PremiumSecurity 12	57,4 (+6 %)
G Data Internet Security 2012	58,5 (+8 %)

Ladezeit

System: Intel Core i7-2600k @ 4,2 GHz, Intel P67, Samsung 500 Gigabyte 7.200 U/min, 16 Gigabyte DDR3-1600, Geforce GTX 580; Win7 Professional x64 **Bemerkungen:** Bei fast allen Virenscannern greift der Gaming-Mode und lässt die Ladezeiten unverändert. Kein Scanner verlängert die Ladezeiten nennenswert.

SYMANTEC NORTON INTERNET SECURITY 2012

Die Security Suite von Symantec zählt immer noch zu den umfangreichsten Virenscannern am Markt. Durch eine clevere Cloud-Funktion werden Informationen über neue Schädlinge schnell mit der Community geteilt. Die Einflüsse auf die Online-Latenzen und die Spieleleistung sind jedoch zu hoch, um den Scanner für PC-Spieler uneingeschränkt zu empfehlen.

AVIRA FREE ANTIVIRUS 12

Wie im vergangenen Test brilliert der Scanner mit sehr guten Erkennungsraten. Die neueste Version ist zudem erfreulich ressourcenschonend. Der Funktionsumfang wurde allerdings von Avira massiv zusammengestrichen. Im Vergleich zur Premium-Version fehlen dem kostenlosen Minimal-Pendant wichtige Funktionen wie der Schutz vor Phishing und den gefährlichen Drive-by-Downloads. Firewall, Kindersicherung und Spam-Blocker sind ebenfalls nicht vorhanden.

AVG INTERNET SECURITY 2012

Die aktuelle Version des AVG Virenscanner zieht in Ihrem System spürbar die Handbremse an. Die Bootzeit verlängert sich deutlich und die Latenzen werden in inakzeptable Höhen getrieben. Dafür bietet der Scanner eine der höchsten Erkennungsraten im Test, für einen der vorderen Plätze reicht es trotzdem nicht. Sollte AVG bei der Systemlast noch nachbessern, bekommen Sie hier eine brauchbare Sicherheitslösung. Falls Sie den Scanner erst mal testen möchten: AVG bietet eine kostenlose Version an. Diese ist allerdings wie bei Avira deutlich abgespeckt, arbeitet aber mit denselben heuristischen Erkennungsmethoden.

G-DATA INTERNET SECURITY 2012

Trotz eines zehnten Platzes geht der Virenscanner von G-Data seiner Aufgabe sehr ordentlich nach. Die hohen Erkennungsraten gibt es aber nicht umsonst: Die Zeit für den Systemboot verdoppelt sich und die Online-Latenzen werden massiv beeinträchtigt (siehe Benchmarks). Für Spielesysteme ist die Security Suite deshalb schlecht geeignet. ❑

FAZIT

Es ist erfreulich zu sehen, dass fast alle Scanner gute bis exzellente Erkennungsraten erreichen. Der optimale Virenschutz für Spiele-Rechner sollte zudem möglichst ressourcenschonend und unauffällig seiner Arbeit nachgehen – einige Programme haben in diesem Punkt noch deutliches Potenzial für Verbesserungen.

SICHERHEITSPAKETE

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

Produkt	Internet Security 12	Norton Internet Security 2012	Free Antivirus 12	Internet Security 2012	Internet Security 2012
Hersteller (Webseite)	Bullguard (www.bullguard.com/de)	Symantec (www.symantec.com/de/de)	Avira (www.avira.com/de)	AVG (www.avg.de)	G-Data (www.gdata.de)
Preis pro Jahr und 3 PCs	Ca. € 60,-/befriedigend	Ca. € 60,-/befriedigend	Kostenlos/-	Ca. € 40,-/befriedigend	Ca. € 25,-/befriedigend
Ausstattung (20 %)	1,25	1,75	1,75	1,25	1,75
Download-Größe	25 Megabyte + Download vom Installer	104 Megabyte	80 Megabyte	3,7 Megabyte + Download vom Installer	331 Megabyte
Betriebssystem	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)	Windows XP/Vista/7 (x64)
Dokumentation/Sprache	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch	Deutsch/deutsch
Eigenschaften (20 %)	2,80	2,40	4,00	3,40	3,20
Firewall/Kindersicherung	Ja/ja	Ja/ja	Nein/nein	Ja/nein	Ja/ja
Spam-Blocker/Online-Speicher	Ja/ja	Ja/nein	Nein/nein	Ja/nein	Ja/nein
Dateiverschlüsselung/LAN-Einstellungen	Nein/nein	Nein/ja	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
WLAN-Optionen/Spiele-Modus	Nein/ja	Nein/nein	Nein/nein	Nein/ja	Nein/nein
Phishing-Schutz/Identitätsschutz	Nein/ja	Ja/ja	Nein/nein	Nein/ja	Nein/ja
Leistung (60 %)	2,02	2,23	1,88	2,48	2,76
0-Day-Attacken*	2,5	1,5	1,5	1	2
Erkennung Malware (AV-Test-Liste)*	1	1,5	1,5	2	1
Entfernen Wildlist-Malware*	1	1	1	1	1
Entfernen von Stealth-Malware*	3	2,5	3	2,5	3
Erhöhung der Online-Latenz**	9 %	1.264 %	0 %	1.355 %	1.209 %
Starcraft-2-Ladezeitverzögerung**	4 %	2 %	4 %	1 %	6 %
Einfluss auf die Fps (Durchschnitt/Min)**	0 %/7,5 %	3 %/10 %	0 %/2,5 %	1 %/7,5 %	0 %/0 %
Bootverzögerung**	81 %	25 %	15 %	70 %	111 %
FAZIT	+ Erkennung von Malware − Bootverzögerung − Kein Schutz vor 0-Day-Attacken	+ Erkennungsrate − Messbarer Einfluss auf die Fps − Online-Latenzen	+ Erkennungsrate + Kostenlos − Funktionsumfang	+ Erkennungsrate − Bootverzögerung − Online-Latenzen	+ Geringer Einfluss auf die Fps − Bootverzögerung − Online-Latenzen
	Wertung: **2,02**	Wertung: **2,17**	Wertung: **2,28**	Wertung: **2,42**	Wertung: **2,65**

* Angabe in Schulnoten ** Minimum aus drei Messungen

Raptor-Elite-Ti Gamer-PC im Test

Von: Frank Stöwer

Sie suchen einen **Battlefield 3**-tauglichen Spiele-PC? Da hätten wir etwas für Sie!

Vom günstigen und für das Einsteiger-Segment konzipierten MS-Tech-Gehäuse sowie der simplen und hässlich aussehenden Anbindung des USB-3.0-Anschlusses oben auf dem Gehäuse (siehe Bild) abgesehen, bestückt Ankermann EDV den Raptor-Elite-Ti-Gamer-PC mit hochwertigen Komponenten. Positiv fällt auch die Vielfalt externer Anschlüsse auf. An der Gehäusefront befindet sich ein 5-in-1-Kartenlesegerät inklusive USB-Port, auf der Gehäuseoberseite stehen zusätzlich zwei weitere USB-Anschlüsse, ein USB-3.0- sowie ein E-SATA-Port und ein Audio-Anschluss zur Verfügung. Allerdings liefert der Hersteller in der mit 1.139,- Euro veranschlagten Rohfassung weder ein Betriebssystem noch eine Festplatte mit. Für minimale Ladezeiten beim Arbeiten und Spielen empfehlen wir den Zukauf einer auf Flash-Speicher basierenden SSD sowie eventuell einer weiteren mechanischen HDD. Alternativ können Sie auch die SATA-Festplatten aus Ihrem alten Rechner noch verwenden.

Für eine sehr gute Performance des Raptor-Elite-Ti-Gamer-Systems bei Spielen sorgt vor allem die Kombination aus Prozessor und Grafikkarte. Dank HT verfügt der Core i7-2600K über acht logische Kerne und lässt sich aufgrund des frei wählbaren Multiplikators auf rund 4 GHz übertakten. Dazu kommt mit der Asus ENTGTX580 Direct Cu II eine Grafikkarte, die auch den Anforderungen des sehr leistungshungrigen DX11-Titels **Battlefield 3** – eine vierfache Kantenglättung im Ultra-Modus in der Full-HD-Auflösung ausgenommen – gewachsen ist. Die gute Kühlung sowie die geringe Geräuschentwicklung bei Last garantieren sowohl der Scythe Katana 3 (CPU) als auch Asus' DC-II-Kühldesign (Grafikkarte). ❑

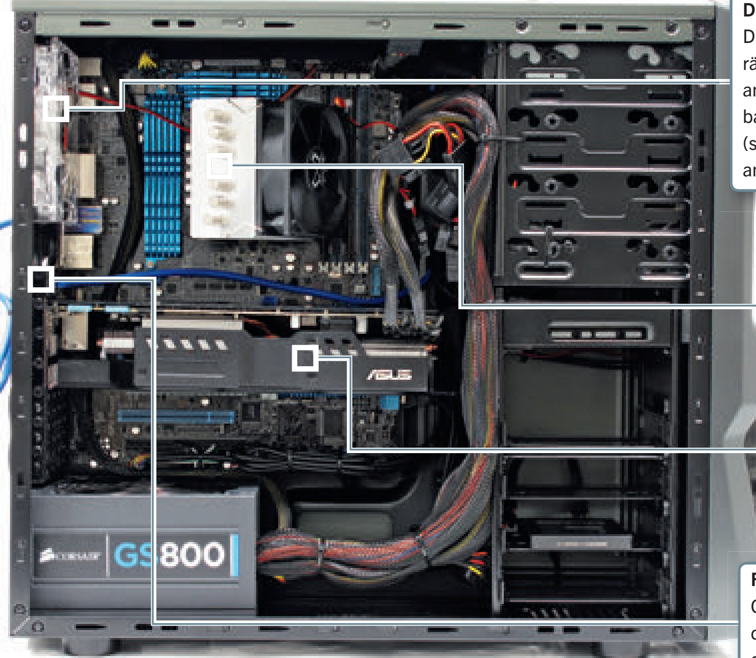
RAPTOR ELITE-TI GAMER

Hersteller (Webseite)	Ankermann-PC (www.ankermann-edv.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.139,-/1.298,- ohne/mit Corsair-SSD 120 GB/gut
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Core i7-2600K (3,40 GHz/HT, integrierter Grafikkern)
Grafikkarte	Asus ENGTX580 Direct Cu II, 1.536 MB GDDR5-VRAM
Hauptplatine	Asus P8Z68-V (LGA1155/Intel Z68), 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x SATA 6 GB/s, 4x SATA 3GB/s, Bluetooth
Festplatte (frei konfigurierbar)	Corsair Force Series 3 F120, 120 GB (€ 159,- Aufpreis)
Speicher	4x Kingston ValueRAM DIMM 4 GB PC3-10667U CL9 (DDR3-1333), insgesamt 16 Gigabyte
Netzteil	Corsair Gaming Series GS800, 800 Watt, ATX 2.3
CPU-Kühler	Scythe Katana 3
Gehäuse	MS-Tech CA-0300 Raptor NG (Front: 1x USB, 5-in-1-Card-Reader/oben: E-SATA, Audio, 2x USB, 1x USB 3.0)
Optisches Laufwerk	Brenner ASUS 24x DRW-24B3ST
Gehäuselüfter	120 mm Front, 120 mm Seitenwand, 120 mm Rückwand
Betriebssystem	Nicht mitgeliefert!
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	2,0 Sone/36,0 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,6 Sone/37,5 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor	33/46,5 Grad Celsius
Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor	64/60 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	90 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. **Crysis** (Iceloop)	Maximal 302 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Sehr gut
Aufrüstbarkeit	Sehr gut bis gut
Fazit	+ Spieleleistung Grafikkarte und Prozessor
	+ Geringe Geräuschentwicklung bei Last
	- Anschluss USB-3.0/kein Betriebssystem
	Wertung: 1,60

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.920 x 1.080
Crysis 2 (DX 9 „Ultra")			
Crysis 2 (DX 11 „Ultra")			
CoD: Modern Warfare (4x AA)			
Dirt 3 (DX11, 4x AA)			
Dragon Age 2 (DX11, 4x AA)			
Battlefield 3 („Ultra")*			
Legende	Uneingeschränkt spielbar	Mit Detailreduktion spielbar	Nicht spielbar

* Ohne 4x MSAA, nur FXAA





Durchdachtes Kühlkonzept mit einem Lüfter in der Seitenwand
Der PC bietet ein effektives Kühlkonzept, das auch unter Last geräuscharm zu Werke geht: Zusätzlich zum 120-Millimeter-Lüfter an der Gehäusefront bläst ein in die vordere Gehäusewand eingebauter 120-Millimeter-Propeller Frischluft ins Innere des Towers (siehe Bild). Die erwärmte Luft wird durch einen weiteren Lüfter an der Tower-Rückseite wieder aus dem Gehäuse befördert.

Spieletaugliche Rechenzentrale: Core i7-2600K mit gutem Kühler
Mit 3,40 GHz Takt sowie einem offenen Multiplikator bietet der schnellste Sandy-Bridge-Prozessor den besten Kompromiss aus guter Spieleleistung und günstigem Preis. Für eine optimale Kühlung auch unter 3D-Last sorgt der Scythe Katana 3, der dank seiner besonderen Konstruktion (Schräglage) auch die Spannungswandler mit frischer Luft versorgt.

Asus ENGTX 580 Direct Cu II mit mächtigem Triple-Slot-Kühler
Asus' spezielles DCII-Lüfterdesign kühlt den Grafikchip der ENGTX 580 nicht nur sehr gut (3D: 60 Grad), sondern ist auch sehr leise. Die Kehrseite der Medaille: Der wuchtige Kühler belegt drei PCI-E-Steckplätze.

Front-USB-3.0-Anschluss nicht über die Hauptplatine verbunden
Obwohl sich auf der Hauptplatine ein interner USB-3.0-Port befindet, wird dieser nicht per Adapter mit dem Front-USB-3.0-Stecker verbunden. Stattdessen führt man ein Kabel von den externen Ports durch das Gehäuse.





ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20 % SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabopreis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcgames.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Magazin 813 809
(€ 33,50/12 Ausgaben (= 20,2 % Rabatt); Ausland € 45,50/12 Ausgaben; Österreich € 41,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games mit DVD 813 811
(€ 52,50/12 Ausgaben (= 20,5 % Rabatt); Ausland € 64,50/12 Ausgaben; Österreich € 60,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Extended 813 808
(€ 67,-/12 Ausgaben (= 20,1 % Rabatt); Ausland € 79,-/12 Ausgaben; Österreich € 74,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

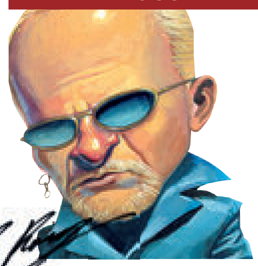


Coupon ausgefüllt absenden an:
Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), **Österreich, Schweiz & weitere Länder:**
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich oute mich hiermit als jemand, der so gut wie nie Fernsehsendungen sieht. Zwar habe ich ein geeignetes Gerät zur Darstellung zu Hause, doch wird dies eigentlich nur zweckentfremdet.“

Mein Fernseher dient wesenhaft dazu, Filme von DVD anzusehen. Gelegentlich muss er auch als Ersatz des inzwischen nahezu ausgestorbenen Fotoalbums herhalten. Zum ausgestrahlten Programm habe ich ein eher ambivalentes Verhältnis. Wenn einmal ein Film kommt, der mir gefallen könnte, liegt er mir meist eh schon in Form einer silbernen Scheibe vor. Nachrichten pflege ich zu lesen – nicht zu gucken, und das, was sonst kommt, erzeugt bei mir immer so ein komisches Gefühl. So muss es sich also anfühlen, wenn sich Hirn in Hüttenkäse verwandelt. Ich finde das weder besonders unterhaltend noch angenehm und verzichte deswegen weitestgehend darauf. Aber manchmal, wenn der Vollmond besonders hell und fies am Himmel steht, überkommt es mich dann doch, ich greife zitternd zur Fernbedienung und zappe mich durch das nächtliche Programm. Es wirkt auf mich ähnlich wie ein Verkehrsunfall – alles ist ausgesprochen schrecklich, aber hinsehen muss ich dennoch. Neulich stellte ich sogar fest, dass nächtens die privaten Fernsehsender sogar ausgesprochen gut unterhalten können. Aber leider wird die Werbung ständig durch blödsinnige Filmchen unterbrochen. Nach Mitternacht wird da bei Weitem mehr geboten als die üblichen Schmuddelfilme, die einem allesamt eine höchst kostenintensive Telefonnummer anbieten wollen. Einer meiner Lieblingsspots ist von „Abenteuer19“ (oder so ähnlich), in dem zwei, nennen wir sie einmal neutral „Menschen“, einen merkwürdigen Dienst anbieten. Würde ich ein erotisches Abenteuer suchen, könnte ich mich direkt an die beiden wenden. Dabei strahlen beide mit so viel Erotik und Lebensfreude in die Kamera, wie ich es bisher nur von den Zeugen Jehovas an meiner Haustüre kannte. Der weibliche Part der beiden redet auch etwas undeutlich und ich verstehe immer: „Wenn Sie auf der Suche nach einem chaotischen Abenteuer sind …“, während er so merkwürdig grinst, als ob er etwas wüsste, was ich besser nicht wissen sollte. Ich komme kaum dazu, mir die Lachtränen von den Wangen zu wischen, da wird plötzlich das Handy (mittels kostenpflichtigen Programms) zu einem erotischen Massageinstrument. Wer das erotisch findet, der flirtet wahrscheinlich auch mit Staubsaugern! Dieser Spot dämpft dann meine Laune etwas und ich nehme mir vor, niemals (nie, nimmer, nie im Leben, keinesfalls, zu keiner Zeit) ein gebrauchtes Handy zu erwerben – und sicherheitshalber habe ich es mir auch angewöhnt, die Handys von Fremden gar nicht anzufassen. Stört mich schon die Vorstellung, wer dieses Handy bereits in der Hand gehabt haben könnte, erzeugt bei mir die Vision vom handyschen Orgasmusverstärker nun endgültig Herpes. Stimmung kommt aber spätestens wieder auf, wenn der „Nacktscanner“ beworben wird, der zwar auf Flughäfen noch verboten wäre, aber schon jetzt für das Handy aller Doofen zur Verfügung stünde. Dabei wird das Kleingedruckte, das alle diese Spots enthalten, sowas von klein gedruckt, dass man mit der Lupe vor der Glotze sitzen müsste, um auch nur feststellen zu können, aus wie vielen Zeilen es besteht. Die Frage nach technisch Machbarem – oder auch nur physikalisch Denkbarem – stellt sich ja bei derlei Produkten nicht. Ich selbst habe in meiner Kindheit (damals, gleich nach dem Krieg) für einen taschengeldmordenden Betrag eine dieser wundersamen Röntgenbrillen erworben, ungeachtet mangelnder Erklärungsmöglichkeiten für dieses Phänomen. Muss ich extra erwähnen, dass sich der erhoffte Durchblick nie einstellte? Und jetzt ist die gute, alte Röntgenbrille zurück, nur dass man jetzt dazu zusätzlich ein Handy braucht. Bauernfängerei stirbt eben nie aus, sondern sucht sich höchstens neue Bauern. Spätestens an dieser Stelle habe ich Bauchkrämpfe vor Lachen.

Scharfe Sachen

„wäre mir persönlich zu mild“

Sers Rossi,

das Rezept für Texas-Chili hört sich nicht schlecht an, wäre mir persönlich aber viel zu mild. Wenn Du gerne scharf isst, dann schau doch mal auf www.pepperworld.com vorbei – dort gibt es Rezepte, Informationen, Hintergrundwissen und Anbautipps rund um Chilis und im Hot-Shop auch gute Saucen, Gewürze und andere scharfe Sachen.

Grüße aus Kastl bei Altötting,
David alias dersichdenwolftanzt

PS: Hast Du schon gehört, dass die Bösewichter von der Regierung Tabak nächstes Jahr schon wieder teurer machen wollen?

Natürlich habe ich meinen eigenen Zulieferer für scharfe Würzsaucen und -pulver. Und der hat sogar hier in der Nähe einen Laden, wo man das Zeugs anfassen (na ja, man fasst besser nur die Verpackung an) und bei Bedarf mitnehmen kann. Selbstverständlich handelt es sich bei all meinen Rezepten um eine Version, die von jedermann gegessen werden kann und nicht nur von Chiliheads. Nachwürzen ist ja kein Problem und jeder, der gerne scharf isst, hat Entsprechendes zu Hause. Zu deinem PS möchte ich lediglich anmerken, dass ich dies sehr wohl vernommen habe, aber im Vergleich zu den Summen, die ich an der Tankstelle ausblute, handelt es sich hierbei wirklich um Peanuts. Ich denk nicht dran, mich aufzuregen. Da Rauchen eh schon höchst ungesund ist, will ich wenigstens nicht noch das Risiko eingehen, mir durch zu viel Aufregung einen Herzinfarkt einzufangen.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Texas

„Es waren 3 Flaschen“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich möchte Ihnen hiermit für Ihr Rezept „Texas Chili“ danken. Es hat mir sehr viel Freude bereitet, dieses Rezept auszuprobieren. Aber mir ist aufgefallen, dass Sie in der Zutatenliste zwar einen Würfel Rinderbrühe aufgelistet haben, dieser aber bei der Beschreibung der Zubereitung leider „übersehen“ worden ist. Ich persönlich habe den Würfel kurzerhand verarbeitet, indem ich ihn mitsamt dem Bier im Topf versenkt habe (Es waren 3 Flaschen, die Platz gefunden haben). Anbei noch einige Fotos meines vollendeten Werkes.

Mit freundlichen Grüßen,
Armin Dengg

PS: Was halten Sie davon, wenn man das Rezept um eine Dose Zuckermais erweitert?



Das ist mir jetzt wirklich sehr peinlich, aber ich hab das tatsächlich vergessen. Ich bitte alle Leser um Entschuldigung. Instinktiv haben Sie richtig gehandelt und den Würfel genau richtig eingesetzt. Vielen Dank für die Richtigstellung und das Foto.

PS: Nix!

Pasta



Hallo Rainer,

mein Mann kauft regelmäßig die PC Games und als Fan von schnellen und leckeren Rezepten freue ich mich jedes Mal darauf, ein neues Rezept ausprobieren zu können.

Angefangen haben wir mit dem „Frühstücksburger“, der inzwischen beim Brunchen mit Freunden nicht mehr fehlen darf. Für die „Frankenpasta“ haben wir schon beim Kauf des Heftes im Laden die passenden Zutaten mitgenommen, super! Leider ist mir ein Rezept durch die Lappen gegangen … „Spaghetti al Tonno“! Hier hat mein Mann doch glatt ein Konkurrenzblatt gekauft, Frechheit! Können Sie mir das fehlende Rezept vielleicht per E-Mail zukommen lassen, bitte?

Geschmackvolle Grüße, Caro



Spontan hatte ich eigentlich vor, das Rezept Spaghetti al Tonno dergestalt zu verändern, dass es deinem Mann Augen und Darm verdrehen möchte – wegen der Frechheit, eine andere Zeitschrift als die unsere erworben zu haben. Aber da ich zu seinen Gunsten annehme, dass es sich hierbei um einen einmaligen Ausrutscher handelt, habe ich davon Abstand genommen und dir natürlich das originale Rezept gemailt. Deine E-Mail löste in mir übrigens durchaus zwiespältige Gefühle aus. Zum einen bin ich natürlich froh, dass meine Kochecke so viel Anklang findet. Zum anderen ist dies das erste Mal in meinem Leben, dass ich einer Frau ein Kochrezept gemailt habe, was mich dann doch etwas ins Grübeln brachte. Laut der Aussage von Kollegen und einiger meiner Kumpel ist dies jedoch keineswegs als erster Anflug femininer Züge zu werten. Lediglich ein Einziger mochte sich dieser Meinung nicht anschließen, zog es unmittelbar danach jedoch vor, blitzartig auf unbestimmte Zeit mit unbekanntem Ziel zu verreisen.

Anfrage

„Ich habe eine etwas ältere PC Games“

Hallo liebes PC Games Team,

ich habe eine etwas ältere PC Games. In diesem Heft ist das Spiel Nail´d. Bei der Installation fragt er nach einem Key den ich nicht auf der CD finden kann noch auf der Wegseite. Ich habe die Zeitschrift noch nicht durchgesehen, gehe aber davon aus, dass der Key nicht in der Zeitung steht. Vielen lieben Dank für Antwort

Gruß: André

Einfache Naturen hätten an dieser Stelle das Heft genommen und einen Blick in die Kurzanleitung geworfen. Denen wäre dann bestimmt auch der Hinweis aufgefallen, an welcher Stelle des Heftes sich dieser Key befindet. Diese Aktion wäre in maximal einer Minute abgeschlossen gewesen. Man kann allerdings auch den PC anwerfen, das E-Mail-Programm starten, die passende Adresse finden und schriftlich nachfragen. Aber selbst wenn man – wie in deinem Fall – zur Gänze auf Interpunktion verzichtet, ist das ein deutlich höherer Zeitaufwand. Und bei der ersten Methode hätte man das Ergebnis sogar sofort – und ein zusätzliches Erfolgserlebnis, weil man niemanden damit beschäftigen muss, Teile der Anleitung vorzulesen. Unterm Stich hast du somit dir und mir zusammen mehr Arbeit gemacht, als wenn du das Heft gesucht, im Inhaltsverzeichnis nach der passenden Rubrik geforscht, diese aufgeschlagen und überflogen hättest, danach dir einen schönen Kaffee zur Belohnung gemacht und bei einem Kumpel angerufen und dich hättest bewundern lassen, weil du deine Probleme alleine lösen kannst. Manche Leser haben einfach viel zu viel Zeit!

Sex



Sehr geehrte Redaktion der PC Games,

als langjähriger Leser und regelmäßiger Besucher von pcgames.de würde ich mich sehr darüber freuen, wenn Rossi wenigstens mit weniger Sexismus (zum Beispiel hier, hier,

ROSSI SHOPPT **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Schöner messen

Auf eine Uhr gucken und den Standpunkt des großen sowie des kleinen Zeigers in einer Relation zu zwölf Segmenten eines Kreises zu sehen kann jeder, auch wenn ich bei einigen Frauen erfahrungsbedingt leichte Zweifel zu vermelden habe. Die Uhr am Handgelenk ist etwas Alltägliches – und obwohl sich die Exemplare optisch meist erheblich voneinander unterscheiden, wird die Zeit nahezu immer mit den gleichen zwei Zeigern angezeigt. Wie langweilig. Echte Nerds sorgten darum für ein Revival der guten, alten Digitaluhr. Wem auch das noch zu gewöhnlich ist, der kann sich die Zeit auch binär anzeigen lassen und sich in den verwirrten Blicken Unkundiger sonnen. Mit ein wenig Übung kann man tatsächlich relativ schnell daran die Uhrzeit ablesen und mit knapp 20 Euro bleibt der Spaß auch noch finanziell im Rahmen.

http://www.getdigital.de



hier oder hier – um nur die letzten paar Wochen aufzuzeigen) auskommen könnte. Die Zahlen der Galerienaufrufe von „Rossis Guide to Internet“ sprechen für sich, werden Sie jetzt sicher denken – und ich habe nicht vor, Sie über Ihre gesellschaftliche Position als Medientreibende zu belehren oder auf die Gleichstellungsdebatte hinzuweisen, aber im Gegensatz zu den 90er-Jahren beginnt doch auch die Spieleindustrie mittlerweile zu erkennen, dass auch die Gamerinnen marktrelevant sind – und ich kann mir nicht vorstellen, dass sich unter Ihren Leserinnen viele befinden, die oben genannte Beiträge auch nur im Geringsten interessieren. Auf diesem Hintergrund wirken Rossis Guides (zumindest die, die sich auf Brüste und Vorurteile gegenüber Frauen reduzieren lassen) auf mich wie ein peinlicher Anachronismus, gespeist aus Gefühlen bedrohter Männlichkeit.

Mit freundlichen Grüßen,
Julian Ibrahim Jusuf

Sehr geehrter Herr Jusuf,

vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit und Ihre Kritik. Leider muss ich Ihnen in einem entscheidenden Punkt widersprechen. Ihre Ausführung unterstellt, dass in meinen „Guide to Internet“ Brüste zu sehen wären, was ich ganz entschieden von mir weisen muss. Niemals würde ich eine komplette, unverhüllte Frauenbrust zeigen. Aber leider (eigentlich wollte ich „zum Glück“ schreiben, aber das „leider“ erschien mir, obgleich geheuchelt, passender) haben Frauen nun einmal Brüste. Sollte ich darum besser auf Abbildungen von Frauen ganz verzichten? Ich gebe gerne zu, dass die Auswahl des Fotomaterials gelegentlich etwas provokant wirken könnte, doch achte ich stets darauf, dass dem Zuschauer nicht mehr zugemutet wird, als er in einer fünfminütigen Werbepause im TV vor 18 Uhr zu sehen bekäme. Und da Sie die Gleichstellungsdebatte ansprechen, möchte ich zusätzlich einwenden, dass bei einer (leider rein fiktiven) weiblichen Quote unserer Leserschaft von 50 Prozent das Bildmaterial, welches sich (wie von Ihnen angesprochen) speziell an Männer wendet, wir Männer dahingehend eindeutig unterrepräsentiert sind, da entsprechendes Bildmaterial fast genau 10 Prozent ausmacht. Ich würde für eine E-Mail wie die Ihre allerdings bedeutend mehr Verständnis aufbringen, wenn sie von einer Leserin geschrieben wäre. Entgegen Ihrer Aussage fühle ich mich in meiner Männlichkeit keineswegs bedroht (warum auch immer ich das tun sollte), lege aber nicht Ihre Art des vorauseilenden Gehorsams an den Tag.

Beschwerde

„... aber trotzdem will ich das nicht“

Hallo PC Games,

in der letzten Ausgabe Ihrer Zeitschrift war eine DVD enthalten, die leider mechanisch (Kratzer) beschädigt war. Ich schrieb an Ihren Kundenservice, der auch umgehend antwortete und mir den Austausch der DVD anbot. Es tut mir leid, aber ich will meine Adresse nicht bekanntgeben. Ich weiß, dass sie vertraulich behandelt wird, aber trotzdem will ich das nicht. Ich möchte, dass mir die DVD als Download bereitgestellt wird.

Danke im Voraus,
Jürgen

Leider muss ich dir mitteilen, dass es aus organisatorischen Gründen nicht möglich ist, jedem Leser seine eigene Methode zur Abwicklung von Reklamationen bereitzustellen. Ein Download der DVD mag auf den ersten Blick bestechend einfach wirken – allerdings nur auf den ersten. Zum einen müssen wir für den Traffic, den wir verursachen, auch bezahlen, denn Server wachsen nicht auf den Bäumen und ihre Kapazitäten sind begrenzt, und eine komplette DVD bedeutet eine nicht unerhebliche Menge an Daten. Ich gebe zu, diese EINE DVD würde uns nicht ruinieren, aber dennoch ist hier ein standardisiertes Verfahren eindeutig vorzuziehen, weil es bisweilen ja auch nicht bei einer Reklamation bleibt. Bestellst du denn niemals etwas im Internet und Katalogen? Tätigst du wirklich all deine Einkäufe in Läden (in denen du natürlich bar bezahlst)? Ich bin ganz entschieden dafür, stets Vorsicht walten zu lassen, bin aber auch der Meinung, dass man dies auch übertreiben kann.

Gewinnspiel

„Warum habe ich nichts gewonnen?“

Hallo,

*ich würde gern wissen, warum meine Einsendung zum Gewinnspiel „Mega-Gewinnspiel: Samsung und PC Games verlosen Preise im Wert von 10.000 Euro“ nicht berücksichtigt worden ist. Ihr habt mich kommentarlos übergangen. Warum habe ich nichts gewonnen? Mein PC Games Account ist: *entfernt**

Mit freundlichen Grüßen,
Werner Haber

Hallo Herr Haber,

reicht Ihnen eine schnelle Antwort? Sie haben nichts gewonnen, weil Ihre Einsendung bei der Auswahl der Gewinner nicht gezogen wurde. Noch genauer? Es waren 227 Gewinne. Wenn 227 Leser teilgenommen hätten, hätte auch jeder (ja, auch Sie) einen Preis erhalten. Aber, wie das Leben nun einmal ist, waren deutlich mehr als 227 Personen der Meinung, dass sie sich einen der Preise verdient hätten, was nun einmal zu der unschönen Unterteilung in Gewinner und Verlierer führt, wobei von Verlierern ja auch nicht die Rede sein kann, da nicht wirklich etwas verloren wurde. Im Text stand unter anderem zu lesen, dass die Gewinnbenachrichtigung schriftlich oder telefonisch erfolgt. Von einer Nichtgewinnbenachrich-

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Robert wagte es tatsächlich! Er erlangte in meiner Abwesenheit Zugang zu meinem Arbeitsplatz (im Hintergrund)!



Tom samt PC Games und U-Boot.



Florian (mit PC Games in der Tasche) bei einer Autogrammstunde. Wer errät, von wem, bekommt einen Sonderpreis.

tigung war nie die Rede. Falls es Sie tröstet – ich selbst habe nur einmal in meinem Leben bei einem Preisausschreiben etwas gewonnen. Drei Packungen eines Müslis mit getrockneten Früchten. Da ich nie frühstücke und Müsli nicht mag, zierten diese Packungen jahrelang mein Arbeitszimmer, weil ich mir erhoffte, dass das kleine Entgegenkommen Fortunas bestimmt Glück bringt. Tat es auch – allerdings nicht mir, sondern einer Maus, die sich hinter dem Regal ansiedelte und sehr gut genährt aussah, als ich sie zum ersten und letzten Mal sah, um gleich danach die drei Glücksbringer zu entsorgen.

Geburtstag

„... aber das lässt sich hiermit ändern“

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bin nun schon seit Jahren bei Ihnen Kunde/Konsument. Ich bin mit Ihren Produkten aufgewachsen und habe sie lieben und schätzen gelernt. Aber ich musste leider feststellen, dass ich trotz der vielen Jahre noch nie etwas von Ihnen zu meinem Geburtstag bekommen habe! Das mag vielleicht auch daran liegen, dass Sie nicht wissen, wann ich Geburtstag habe, aber das lässt sich hiermit ändern. Ich habe am xx.xx. Geburtstag und wurde 19xx geboren.

Mit freundlichen Grüßen,
Nils Eichenauer

Sehr geehrter Herr Eichenbauer,

ich wünsche Ihnen nachträglich alles erdenklich Gute zu Ihrem Wiegenfest! Wenn Sie in den letzten Tagen Ihren Briefkasten kontrolliert haben, werden Sie festgestellt haben, dass diese guten Wünsche das Einzige sind, was Sie von uns dazu erhielten. Wir sind gewissermaßen seit Jahren Ihr Geschäftspartner und beliefern Sie für eine vergleichsweise geringe Gebühr stets mit einem tadellosen Magazin und einem randvollen Datenträger. Ich denke, dass wir bezüglich geschäftlicher Transaktionen somit quitt wären. Aber im zwischenmenschlichen Bereich hat unsere Beziehung doch arge Defizite! Obwohl wir uns stets bemühten, Sie zufriedenzustellen, und der Geburtstag unserer Zeitschrift ja wirklich kein Geheimnis ist, haben Sie es immer tunlichst unterlassen, uns dazu zu gratulieren. Selbst zu unserem Jubiläum haben Sie sich nicht blicken lassen. Nicht ein freundliches Wort! Keine Postkarte, kein Kuchen, keine E-Mail, kein Anruf – nichts! So sind sie, manche Leser. So lange wir funktionieren, ist alles gut, aber den Geburtstag vergessen sie. Und zu Ihrer Geburtstagsfeier haben Sie uns auch nicht eingeladen. Als ob wir nicht gerne ein Stück Torte gegessen hätten. Oder hätten Sie sich vor Ihren Freunden wegen uns geschämt? Sind wir nicht gut genug für die? Sie hätten wohl am liebsten, dass wir die Geschenke mit der Post geschickt oder aus dem fahrenden Auto geworfen hätten, nicht wahr? Wir sind doch nur gut genug, um für Sie das Magazin herzustellen. Und wie alt WIR geworden sind und was WIR zum Geburtstag bekommen haben, interessiert Sie doch gar nicht. Wir fühlen uns irgendwie so ... so ... benutzt ...

Wie drückt man schriftlich aus, dass man wutschnaubend aus dem Raum stürmt und hinter sich die Türe zuknallt?

Gamescom 2012



hi leute

ich habe frage wisst ihr wie ich an der nächsten gamescom ein job finden kann zocke schon seit ich 7 bin und wollte mal da auch arbeiten

mfg chris

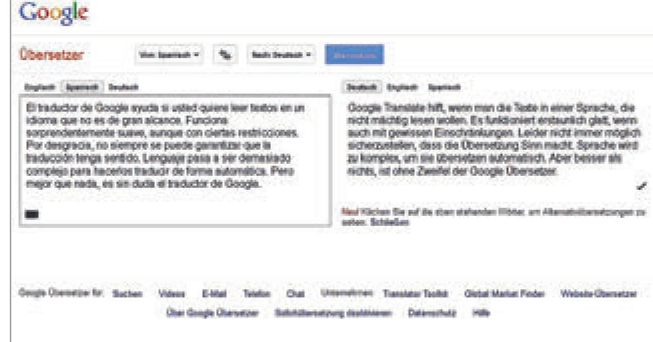
Da es noch sehr lange hin ist, keine leichte Frage. Das kommt jetzt auch ganz darauf an, welche Art der bezahlten Beschäftigung Ihnen da so vorschwebt. Nur fürs Zocken wird keiner nennenswert Gelder locker machen. Da Sie erst ein Jahr Erfahrung mit Computerspielen haben, dürfte es sehr schwer werden, einen geeigneten Job zu finden. Nebenbei bemerkt: Ihre Schreibweise ist für einen Achtjährigen dann doch eher unterdurchschnittlich. Statt einen Job zu suchen, sollten Sie unbedingt daran arbeiten!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Google Übersetzer

Mit dem Google Übersetzer geht ein uralter Traum der Menschheit in Erfüllung – die Kommunikation ohne sprachliche Grenzen. Douglas Adams erdachte sich noch den Babelfisch – eine kleine Kreatur, die sich ins Ohr einführen lässt und dem Träger ebendiese Fähigkeit verleiht. Google ist sozusagen der wahr gewordene Babelfisch – nur ohne Schuppen. Es ermöglicht es dem User, sich in 64 Sprachen halbwegs verständlich auszudrücken und dabei zwar immer etwas verwirrt, aber ganz selten wie ein kompletter Idiot zu wirken. Trotz kleinerer Ausrutscher leistet der Google Übersetzter Erstaunliches und selbst manche Menschen beherrschen ihre eigene Muttersprache nicht viel besser, wie ein kurzer Blick in mein Postfach mir immer wieder bestätigt.



Bildquelle: www.google.de

Eat and read

Heute: Süße Häufchen

Wir brauchen für ca. 10 Kleckse:

- 100g Butter
- 100g Rohrzucker
- 1 Prise Salz
- 1 Zitrone
- 2 Eier
- 200g Weizenmehl
- 50g Speisestärke
- 1/2 Pck. Backpulver
- 4 EL Sahne
- 1 EL Kakaopulver

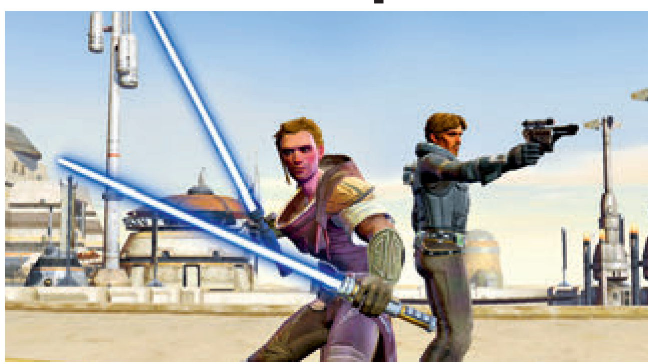
Passend zur Jahreszeit wollen wir heute etwas backen. Keine Angst – das ist viel leichter, als Sie denken! Wir reiben von der Zitrone (die wir vorher natürlich gewaschen haben) die Schale ab und geben sie zusammen mit dem Zucker, der Butter und dem Salz in eine Schüssel. Dann kommen noch die Eier (ohne Schale!) dazu. Jetzt eine ganze Weile geduldig rühren, bis es eine homogene Masse geworden ist. Dann nur noch Mehl, Stärke, Backpulver und Sahne hinein. Sie werden es ahnen – alles kräftig verrühren. Ungefähr ein Viertel des Teiges zweigen wir ab und rühren da noch den Kakao hinein. Wir schnappen uns ein Backblech, belegen es mit Backpapier und hinterlassen darauf ca. 10 Häufchen des hellen Teiges. Mit einem angefeuchteten Suppenlöffel geht das einfacher, aber wer mag, kann auch die Hand nehmen. Auf jedes dieser zehn Häufchen kommt noch ein Klecks des dunklen Teiges. Unser Meisterwerk dann nur noch bei 200 Grad für 20 bis 30 Minuten in den Backofen. Fertig.
Ich persönlich bestreue sie noch mit Puderzucker und gebe je nach Lust und Laune etwas fertige Schokoladensauce dazu oder serviere sie zusammen mit (fertig gekauftem) Vanillepudding. Auch mit Sprühsahne sind sie ein echter kleiner Leckerbissen. Geheimtipp: In den dunklen Teig einen Schluck (oder zwei) Scotch oder Rum geben!

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

❑ Test

Star Wars: The Old Republic



Mit ihrem ersten Online-Rollenspiel haben die Kultentwickler von Bioware ein ganz heißes Eisen im Feuer, das sogar **World of Warcraft** gefährlich werden könnte. Wir testen das Mega-MMORPG!

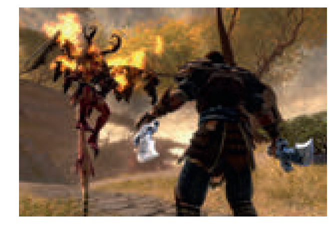
❑ **Vorschau**

Max Payne 3 | Frische Spieleindrücke und neue Bilder zu Max' drittem Abenteuer!



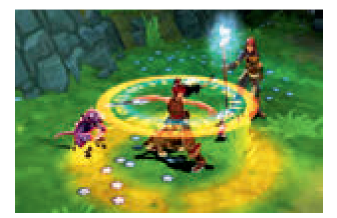
❑ **Vorschau**

Kingdoms of Amalur: The Reckoning | Wir spielen das Action-Rollenspiel ausführlich an.



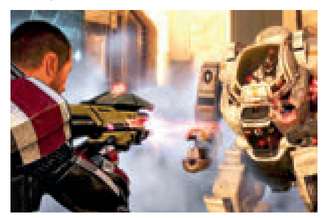
❑ **Test**

Torchlight 2 | Wie gut verkürzt das Action-Rollenspiel die nervige Wartezeit auf **Diablo 3**?



❑ **Vorschau**

Mass Effect 3 | Wir besuchen die Entwickler und spielen den Story-Modus ausführlich an!



PC Games 01/12 erscheint am 28. Dezember!

Vorab-Infos ab 26. Dezember auf www.pcgames.de!

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Titelthema: Hardware 2012 – die wichtigsten Produkte des kommenden Jahres.
Special: Strom und Geld sparen!



SFT – Spiele, Filme, Technik
TV-Kaufberatung: Die wichtigsten Modelle der größten Hersteller in der Übersicht. Plus: Was Sie über TV-Funktionen wissen müssen.



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwadke
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

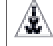
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.